

DIE GAMES-BRANCHE IN DEUTSCHLAND 2025

Durchgeführt von:

GOLDMEDIA

Ein Projekt des:

game
Verband der deutschen
Games-Branche

Gefördert durch:

 Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt

ÜBER DIE STUDIE

HINTERGRUND

Mit der 2017 veröffentlichten Studie „Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland“ (2017) wurde der Standort Deutschland als Entwicklungsstandort für Games erstmals umfassend analysiert. Die Folgestudie „Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20“ (2020) diente u. a. als Nullmessung zur Einführung der Bundesförderung für Games. Das entwickelte methodische Vorgehen wird im Rahmen der vorliegenden Studie fortgeführt. Dies bietet erstmals die Möglichkeit, Effekte der Förderung systematisch zu erfassen und auszuwerten. Die Studie wurde von Goldmedia erstellt und als Projekt des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. durchgeführt. Sie wird vom Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) gefördert, das im Mai 2025 die Zuständigkeit für Games auf Bundesebene übernommen hat.

ZIELSETZUNG

Die vorliegende Studie bildet, aufbauend auf den bisherigen Erhebungen, die weitere Entwicklung des Games-Standorts Deutschland umfassend ab. Sie ermittelt aktuelle, bundesweit einheitliche und auf Länderebene vergleichbare wirtschaftliche Kerndaten der gesamten Games-Branche. Ziel ist die Fortführung und Erweiterung des bestehenden Datensatzes, um eine standardisierte, kontinuierliche Erfassung der Branche sicherzustellen. Sie schließt bestehende Lücken in der amtlichen Statistik und liefert so eine belastbare Informationsgrundlage für Politik, Wirtschaft und Forschung. Im Zentrum steht die Analyse der aktuellen und künftigen Auswirkungen der Bundesförderung

für Games auf die geförderten Unternehmen. Darüber hinaus wird untersucht, wie sich die Förderung auf den gesamten Standort sowie auf das ökonomische und kreative Ökosystem mit seinen branchenübergreifenden Hebeleffekten auswirkt. Ziel dieser Studie ist es außerdem, die aktuelle Situation des Games-Standorts Deutschland im internationalen Kontext einzuordnen sowie Chancen und Herausforderungen der Branche fundiert zu analysieren, um daraus u. a. Verbesserungen der Rahmenbedingungen abzuleiten.

METHODIK

Zentraler Bestandteil der Studie ist eine Online-Befragung, die unter den Unternehmen der Games-Branche zwischen dem 29.04. und 15.06.2025 durchgeführt wurde. Insgesamt nahmen 343 Unternehmen teil. Die Rücklaufquote betrug 28 % (Grundgesamtheit: 1.205 Unternehmen).

Zudem wurden im Rahmen einer separaten Befragung (09.07. bis 05.08.2025), die Gehaltsstrukturen in der Games-Branche abgefragt. Hieran beteiligten sich 106 von 805 Unternehmen (Rücklaufquote: 13 %). Als Referenzjahr für beide Befragungen wurde das Jahr 2024 gewählt.

Darüber hinaus wurden fünf leitfadengestützte Tiefeninterviews mit ausgewählten Branchenexpertinnen und -experten geführt. Ergänzt wurden die empirischen Erhebungen durch die Analyse von Daten der gamesmap und des DLR-Projektträgers zur Fördersituation sowie eine umfangreiche Sekundärdatenrecherche und -analyse u. a. zum internationalen Standortvergleich.



INHALT

Executive Summary	04
1. Unternehmen und Marktstruktur	09
2. Umsatz, Rendite und Kosten	18
3. Beschäftigungssituation	27
4. Gehaltssituation	37
5. Entwicklung und Publishing	45
6. Kennzahlen der Games-Förderung	51
7. Effekte der Games-Förderung	62
8. Standortbewertung und internationaler Vergleich	72
9. Spillover, Trends und Innovationen	80
10. Fazit und Ausblick	85
Anhang	88
Impressum	94



EXECUTIVE SUMMARY

EXECUTIVE SUMMARY

UNTERNEHMEN UND MARKTSTRUKTUR

- Die deutsche Games-Branche umfasst Mitte 2025 im Kernmarkt rund 900 Entwicklungs- und Publishingunternehmen. Diese bilden gemeinsam mit den spezifischen Dienstleistern den erweiterten Kernmarkt. Dieser umfasst rund 1.200 Unternehmen und bildet die Grundlage für diese Studie.
- Die Zahl der Games-Unternehmen im erweiterten Kernmarkt hat sich im Vergleich zur letzten Erhebung 2018 (619 Unternehmen) nahezu verdoppelt (+95 %) (Kernmarkt: +81 % von 524 auf 948 Unternehmen).
- Hinzu kommen im angrenzenden Markt rund 500 Akteure aus Bereichen wie Agenturen, Verlagen, Hardware, Bildung und öffentlichen Einrichtungen.
- Die Games-Branche in Deutschland ist relativ jung und zeigt eine große Gründungsaktivität. Rund 80 % der Unternehmen wurden seit 2010 gegründet, etwa ein Drittel davon nach 2020 und damit im Zeitraum seit Einführung der bundesweiten Games-Förderung. 2023 und vor allem 2024 ging die Zahl der Neugründungen jedoch deutlich zurück.
- Die Branche bleibt stark fragmentiert und wird überwiegend von kleinen Studios geprägt. 77 % der Games-Unternehmen beschäftigen weniger als 10 Mitarbeitende. Die große Mehrheit der Games-Unternehmen ist weiterhin unabhängig: 81 % gehören keinem Konzern an. Dieser Anteil ist jedoch leicht rückläufig.
- Berlin weist die größte Zahl an Unternehmen auf (22 %), gefolgt von Bayern (19 %) und Nordrhein-Westfalen (17 %).

UMSATZ UND MARKTANTEIL

- Die Unternehmen im deutschen Games-Markt setzen 2024 insgesamt rund 3,73 Mrd. EUR um. Dies entspricht mit 22 % einem deutlichen Wachstum gegenüber 2018 (3,06 Mrd. EUR). 44 % der Umsätze entfallen auf den Entwicklungsbereich. Dieses Segment hat sich seit 2018 mehr als verdoppelt.
- Der deutsche Games-Markt weist eine ausgeprägte Long-Tail-Struktur auf: 3 % der Unternehmen erwirtschaften etwa 78 % des Branchenumsatzes, während 80 % zusammen nur rund 2 % erzielen.
- Während kleine Studios zumeist unabhängig bleiben, gehören die meisten umsatzstarken Unternehmen zu ausländischen Konzernen. 88 % der Umsätze werden von Firmen mit ausländischem Mutterkonzern erzielt. Dieser Anteil ist gegenüber 2018 (65 %) deutlich gestiegen.
- Deutschland ist weltweit einer der größten Absatzmärkte (Platz 5): 2024 haben Spielende in Deutschland rund 5,5 Mrd. EUR für Games ausgegeben. Davon entfällt mit 300 Mio. EUR jedoch nur ein kleiner Teil auf deutsche Entwicklungen – ein Marktanteil von 5,5 %.¹
- Die Umsatzrenditen der Unternehmen schwanken stark im Zeitverlauf und zwischen den Unternehmen. 2024 erzielten 17 % sehr hohe Renditen. 44 % erwirtschafteten negative Renditen, 2018 waren es 21 % (2015: 31 %).
- 51 % der Befragten erwarten 2025/26 steigende Umsätze für das eigene Unternehmen. Die Erwartungen für die Branche insgesamt fallen dagegen deutlich negativer aus.

EXECUTIVE SUMMARY

BESCHÄFTIGUNG

- Im erweiterten Kernmarkt der deutschen Games-Branche, also inkl. Games-spezifischen Dienstleistern, stieg die Gesamtzahl der Mitarbeitenden zwischen 2018 und 2024 von 12.300 auf 14.800 und damit um rund 20 %.
- Die Beschäftigtenstruktur hat sich seit 2018 nur wenig verändert: 82 % der Mitarbeitenden sind sozialversicherungspflichtig beschäftigt, während der Anteil geringfügig Beschäftigter bei lediglich 2 % liegt.
- Je höher der Umsatz, desto größer der Anteil fester Vollzeitkräfte: In Unternehmen ab 25 Mio. EUR Umsatz machen sie 85 % der Belegschaft aus, freie Mitarbeiter nur 2 %. In kleineren Betrieben besitzen freie Mitarbeitende stärkere Bedeutung (24 % bei Kleinstbetrieben bis 100.000 EUR Umsatz).
- Der Anteil an weiblichen Mitarbeitenden steigt: Lag er 2018 noch bei 25 %, beträgt er 2024 bereits 30 %. Rund 1 % der Beschäftigten ist divers.
- Die deutsche Games-Branche entwickelt sich zunehmend multinational: 2024 haben mehr als ein Drittel der Beschäftigten (35 %) eine andere als die deutsche Staatsbürgerschaft, deutlich mehr als 2018 (27 %) und 2015 (23 %).
- Der Anteil der Beschäftigten in technischen (37 %) und kreativen Tätigkeiten (35 %) ist gestiegen, während der Anteil in kaufmännischen, organisatorischen oder Marketing-Tätigkeiten anteilig auf 22 % zurückgeht.
- Geografisch konzentrieren sich die meisten Beschäftigten in Berlin (22 %), gefolgt von Nordrhein-Westfalen (17 %) und Hessen (16 %).

GEHALTSSITUATION

- Die höchsten Jahresdurchschnittsgehälter (brutto) in der deutschen Games-Branche entfallen auf die Bereiche Game Producing (55.100 EUR) und Game Programming (53.900 EUR), dabei sind Maximalgehälter von mehr als 70.000 EUR üblich. Die durchschnittlichen Gehälter in den Bereichen Game Art (47.700 EUR) und Game Design (47.300 EUR) liegen deutlich darunter.
- Mit durchschnittlich 53.251 EUR liegen die Gehälter der Branche rund 14 % unter dem Durchschnitt der Jahresverdienste aller Vollzeitbeschäftigten in Deutschland (62.235 EUR). Die Medianwerte zeigen ein ausgeglicheneres Bild der Gehaltsstrukturen. Der Median aller Gehälter in der Branche liegt mit 50.000 EUR näher am Vergleichswert der Gesamtwirtschaft (52.159 EUR).
- Die Gehälter variieren stark nach Unternehmensgröße: In größeren Studios sind deutlich höhere Durchschnittsgehälter üblich als in kleinen Unternehmen.

EXECUTIVE SUMMARY

ENTWICKLUNG UND PUBLISHING

- Der Anteil der Studios, die für den PC entwickeln, stieg zwischen 2015 und 2024 von 60 % auf 79 %, vor allem durch den Zuwachs kleiner und mittlerer Studios, die sich auf (Indie-)PC-Titel konzentrieren. Konsolentwickler liegen stabil bei 40 %. Im weiterhin umsatzstarken Mobile-Segment sank der Anteil der hier tätigen Entwickler in Deutschland von 65 % auf 37 %, u. a. weil der Zugang zum zunehmend durch Großkonzerne dominierten Markt für kleinere Studios zur strategischen Herausforderung wird.
- Der Anteil größerer Entwicklungen (ab 500.000 EUR) aus Deutschland ist zwischen 2018 (17 %) und 2024 (23 %) deutlich gestiegen. Der größte Teil ist jedoch weiterhin niedrig budgetiert: 65 % der Titel haben Budgets von unter 300.000 EUR. Auf ein veröffentlichtes Game kamen 2024 im Durchschnitt rund zwei, die sich noch in Entwicklung befinden, sowie ein weiteres, das aktuell fortentwickelt wird.
- Rund 15 % der deutschen Entwicklerstudios wirken 2024 an internationalen Projekten mit. Für diese Studios hat die grenzüberschreitende Zusammenarbeit eine hohe wirtschaftliche Bedeutung. Im Durchschnitt entfällt etwa die Hälfte ihrer Gesamtleistungen auf Multistandort-Projekte.
- Spieleverkäufe bleiben mit 62 % der Umsätze die mit Abstand wichtigste Erlösquelle für Publisher; ihr Anteil ist jedoch leicht rückläufig (2018: 67 %). Hingegen gewinnt In-Game-Werbung zunehmend an Relevanz und liegt bei 8 % der Umsätze (2018: 2 %).

FÖRDERUNG

- Seit Start der Games-Förderung des Bundes im August 2020 wurden 360 Games von 252 Unternehmen gefördert (Stand: 06/2025). Die bewilligten Mittel summierten sich auf über 180 Mio. EUR. Mehr als die Hälfte der geförderten Spiele (57 %) erhielt Fördersummen unter 300.000 EUR.
- Rund ein Viertel aller Entwicklungsunternehmen haben bereits von der Förderung profitiert. Den größten Teil der geförderten Unternehmen (61 %) machen kleine Unternehmen mit bis zu 1 Mio. EUR Umsatz aus. Der größte Teil der Fördermittel (67 %) entfällt auf finanzkräftigere Unternehmen mit mindestens 1 Mio. EUR Umsatz.
- Durch die Bundesförderung erwarten die Unternehmen in den kommenden 5 Jahren deutliche Wachstumseffekte: 86 % rechnen mit zusätzlichen (Weiter-)Entwicklungen, 83 % mit einer höheren Produktionsqualität, 81 % mit Umsatzwachstum und 80 % mit einer gesteigerten internationalen Wettbewerbsfähigkeit. 79 % sehen eine Sicherung oder den Ausbau von Arbeitsplätzen: Dabei wird ein Beschäftigungszuwachs von 77 % prognostiziert.
- 1 EUR Games-Förderung löst rund 6,50 EUR Bruttowertschöpfung und 2,50 EUR an Steuern und Sozialabgaben aus (Stand: 2023).
- Auch eine potenzielle steuerbasierte Förderung wird von vielen Unternehmen positiv bewertet: 87 % erwarten dadurch zusätzliche Entwicklungsimpulse. 67 % rechnen mit einem Umsatzwachstum und 63 % mit einer verbesserten Wettbewerbsfähigkeit und gesicherter Beschäftigung.

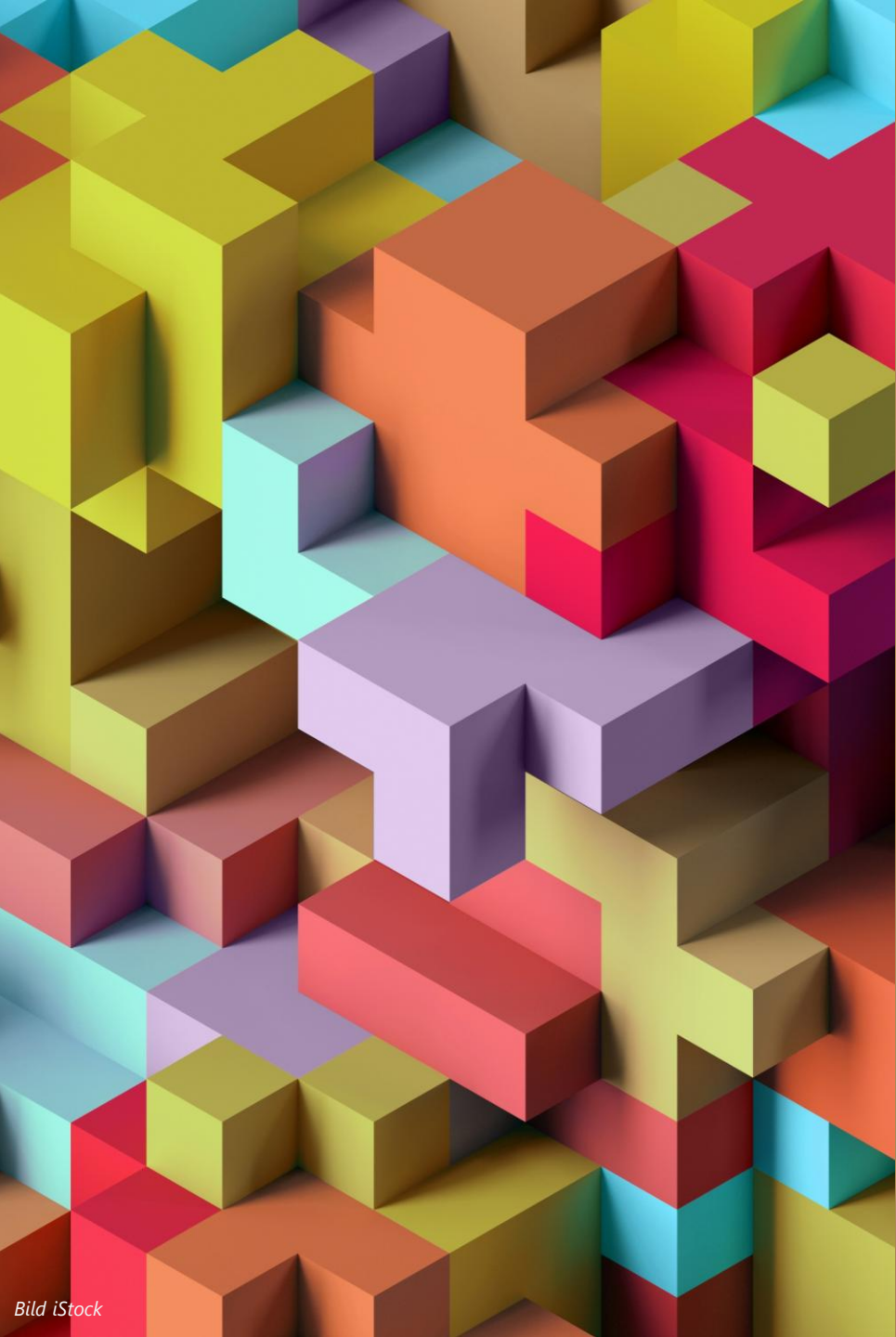
EXECUTIVE SUMMARY

INTERNATIONALER STANDORTVERGLEICH

- Deutschland zählt zu den größten Absatzmärkten für Games weltweit und ist europaweit führend. Nur in China, den USA, Japan und Südkorea werden höhere Endkundenumsätze erzielt.
- Für den Games-Standort Deutschland ergibt sich der zentrale Wettbewerb sowohl im europäischen Kontext als auch international mit Ländern wie Kanada, die attraktive Bedingungen für Games-Unternehmen bieten. Bspw. Frankreich, Großbritannien, Kanada und Irland kombinieren Steueranreize mit Förderfonds.
- Großbritannien und Frankreich verfügen über langjährig etablierte und durch steuerliche Anreize gestützte Branchen- und Förderstrukturen, eine größere Unternehmensdichte und höhere Beschäftigung. In Schweden hat die Games-Branche einen besonders hohen Stellenwert für den nationalen Arbeitsmarkt: Ihr Anteil an der Gesamtbeschäftigung liegt etwa fünfmal höher als in Deutschland. Polen kann im internationalen Wettbewerb durch eine große Zahl gut ausgebildeter Fachkräfte bei einem niedrigeren Gehaltsniveau sowie niedrige Unternehmenssteuern punkten. Kanada zählt mit seinen steuerlichen Anreizen zu den wichtigsten internationalen Entwicklungsstandorten.
- Deutschland hat durch die Einführung der Bundesförderung aufgeholt, liegt jedoch im internationalen Wettbewerb weiterhin hinter den führenden Märkten.

SPILOVER, TRENDS UND INNOVATIONEN

- Die Games-Branche ist ein zentraler Innovationstreiber der digitalen Wirtschaft. Rund 95 % der befragten Unternehmen nehmen Spillover-Effekte stark oder vereinzelt wahr. Etwa 70 % der genannten Anwendungsfelder betreffen Game-Engines, Gamification & UX/UI sowie AR/VR/MR-Technologien, was auf die wichtige Rolle der Branche als Impulsgeberin für interaktive und visuelle Technologien hinweist. Auch im Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI) hat die Branche früh praxisnahe Lösungen etabliert, etwa zur prozeduralen Inhaltserzeugung, im adaptiven Gameplay oder in der automatisierten Testung von Spielwelten.
- Die Games-Branche ist ein bedeutender Qualifizierungssektor für viele Wirtschaftsbereiche. Sie zieht kreative und technologieaffine Fachkräfte an und vermittelt praxisnahe Kompetenzen in Softwareentwicklung, Design, Datenanalyse und KI. Beschäftigte wechseln später teilweise in andere Branchen wie IT, Industrie oder Dienstleistungen und stärken dort die Innovationsfähigkeit. Die hohe Sichtbarkeit und offene Arbeitskultur der Branche machen sie zu einem wichtigen Anziehungspunkt für internationale Fachkräfte und stärken die Fachkräftebasis in Deutschland.
- Bis 2028 sehen die Unternehmen vor allem KI (60 %) und die Games-Förderung (60 %) als zentrale Einflussfaktoren. KI gilt zunehmend als selbstverständlicher Bestandteil der Entwicklungsprozesse. Die ebenso hohe Bedeutung der Förderung unterstreicht die zentrale Rolle staatlicher Unterstützung für die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts Deutschland.



KAPITEL 1: UNTERNEHMEN UND MARKTSTRUKTUR

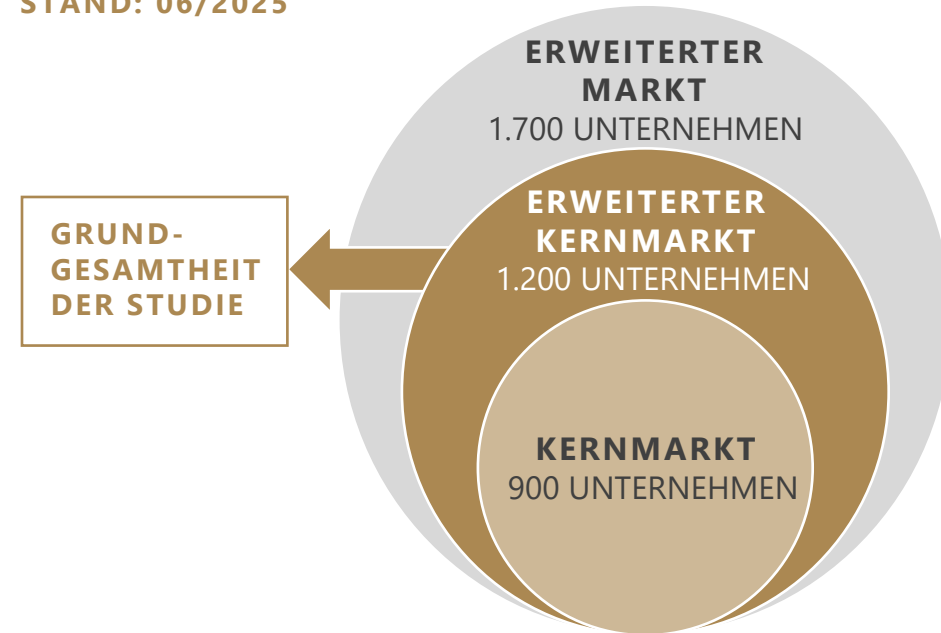
DAS DEUTSCHE GAMES-ÖKOSYSTEM

Zum Zeitpunkt der Erhebung dieser Studie (06/2025) sind in Deutschland rund 900 Unternehmen in der Entwicklung und Veröffentlichung von Games, dem Kernmarkt der deutschen Games-Branche, tätig. Dabei handelt es sich vor allem um Games-Entwickler. Ein großer Teil der Unternehmen ist sowohl in der Entwicklung als auch im Publishing aktiv, während reine Publisher nur selten vertreten sind. Insbesondere kleinere Studios veröffentlichen ihre Titel häufig im Self-Publishing.

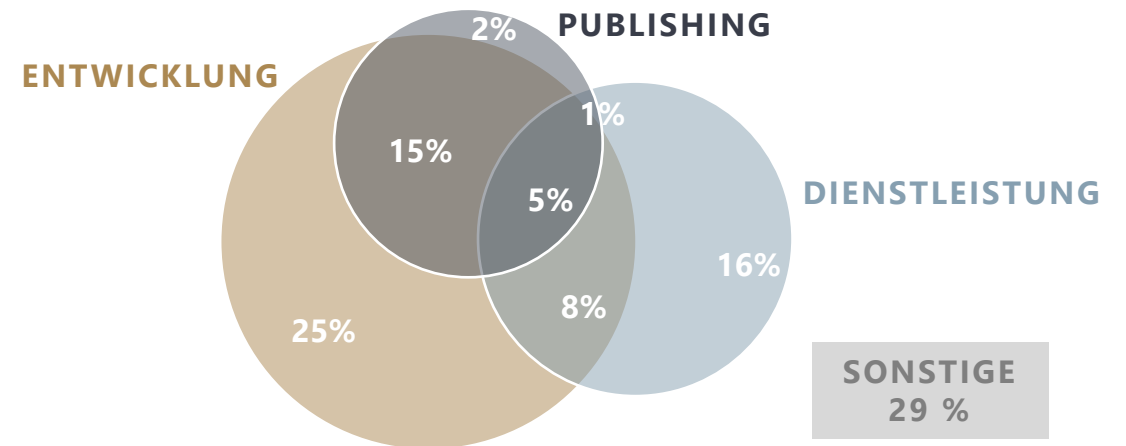
Ergänzend dazu existieren rund 300 Unternehmen, die sich vorwiegend auf Games-spezifische Dienstleistungen spezialisiert haben, etwa in den Bereichen Lokalisierung, Sounddesign, Motion Capturing oder E-Sport. Gemeinsam bilden die Unternehmen aus den Bereichen Entwicklung, Publishing und Games-spezifischen Dienstleistungen den erweiterten Kernmarkt, der Mitte 2025 rund 1.200 Unternehmen umfasst. Der erweiterte Kernmarkt bildet die Grundlage für die in dieser Studie analysierten Unternehmen.

Darüber hinaus umfasst das deutsche Games-Ökosystem rund 500 sonstige Akteure. Hierzu zählen u. a. Agenturen, Verlage, Händler, Hardwarehersteller, Hochschulen sowie öffentliche Einrichtungen. Insgesamt besteht der erweiterte deutsche Games-Markt aus rund 1.700 Unternehmen.

ZAHLE DER UNTERNEHMEN IM DEUTSCHEN GAMES-MARKT, STAND: 06/2025

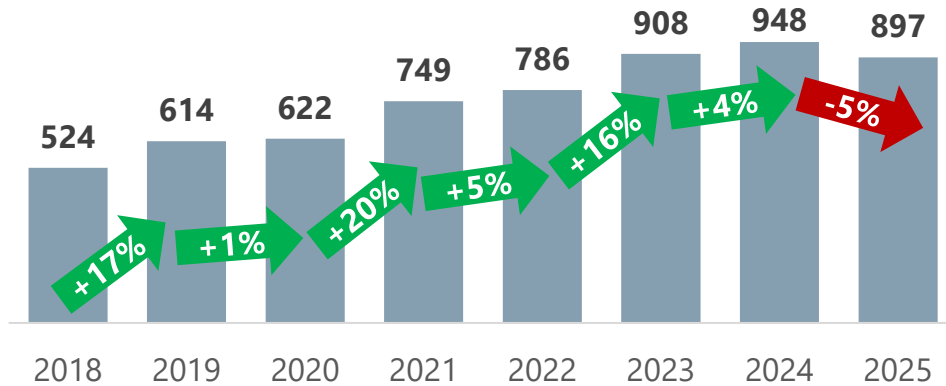


VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN IM DEUTSCHEN GAMES-MARKT NACH TÄTIGKEITSBEREICH, STAND: 06/2025

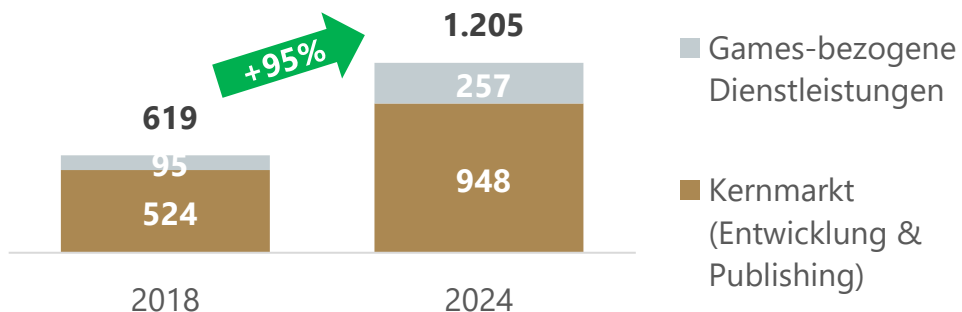


ENTWICKLUNG DER ZAHL DER GAMES-UNTERNEHMEN

ENTWICKLUNG DER ANZAHL DER ENTWICKLUNGS- UND PUBLISHING-UNTERNEHMEN (KERNMARKT) IN DEUTSCHLAND, 2018-2025 STAND: 06/2025



ENTWICKLUNG DER ANZAHL DER GAMES-UNTERNEHMEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT IN DEUTSCHLAND, STAND: 06/2025



Die Zahl der Games-Unternehmen hat seit Einführung der Bundesförderung in den vergangenen Jahren ein starkes Wachstum hingelegt. Insbesondere in den Jahren 2021 bis 2023 gab es ein erhebliches Gründungsaufkommen. Insgesamt hat sich zwischen 2020 und 2024 die Zahl der Unternehmen im Kernmarkt um mehr als 50 % erhöht und ein zwischenzeitliches Hoch von rund 950 Unternehmen erreicht.

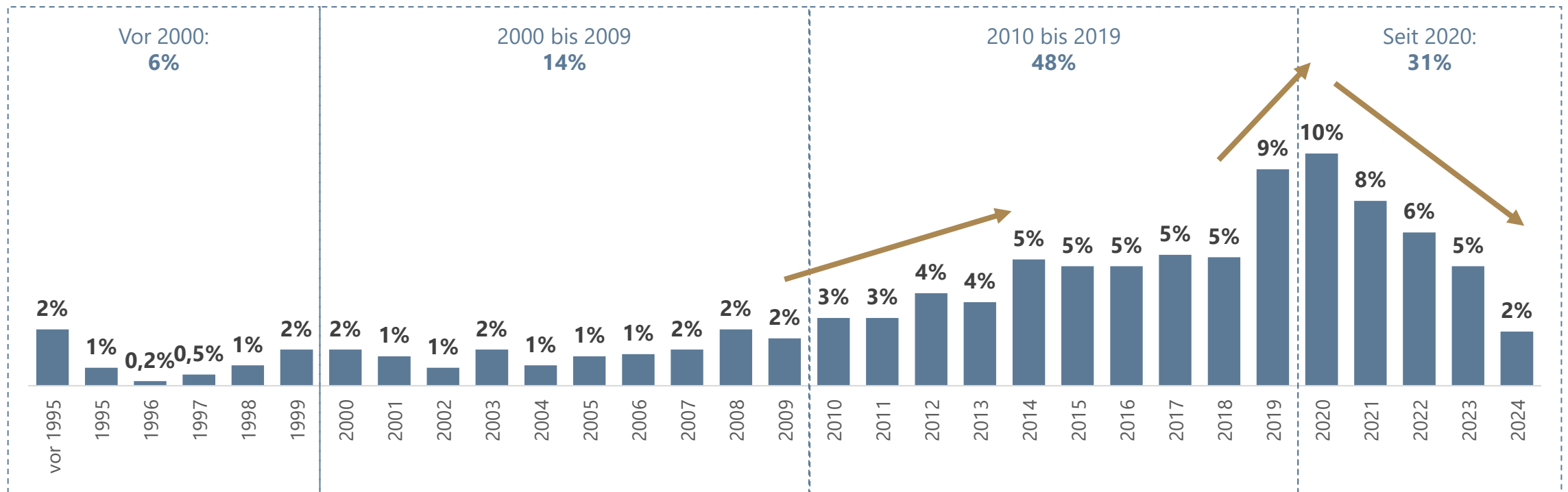
Die Zahl der Unternehmen im erweiterten Kernmarkt, der die Basis dieser Untersuchung bildet und auch Games-spezifische Dienstleistungen umfasst, hat sich im Vergleich zur letzten Erhebung im Jahr 2018 (619 Unternehmen) auf insgesamt 1.205 nahezu verdoppelt.

Von 2024 auf Mitte 2025 ist die Zahl der Games-Unternehmen im Kernmarkt erstmals um rund 5 % zurückgegangen. Die Ursachen dafür sind vielfältig. Nachdem der Markt infolge der Corona-Pandemie sowie der Einführung der Games-Förderung einen deutlichen Aufschwung verzeichnete, hat sich der Wettbewerb erheblich intensiviert. Kleinere Studios konnten ihre Projekte nicht bis zur Marktreife führen und sich langfristig nicht am Markt etablieren. Hinzu kommt ein unsicheres Investitionsklima verbunden mit der Zurückhaltung großer Publisher und Investoren auch im Zuge konzerninterner Restrukturierungen. Schließlich trugen die zeitweiligen Unsicherheiten durch Förderantragsstopps im Zusammenhang mit der bundesweiten Games-Förderung dazu bei, dass Entwicklungsprojekte verzögert oder gar nicht erst begonnen bzw. vollständig eingestellt wurden.¹

GAMES-UNTERNEHMEN NACH GRÜNDUNGSJAHR

Die Games-Branche in Deutschland zeichnet sich durch eine hohe Gründungsaktivität aus. Rund 80 % der Unternehmen wurden seit 2010 gegründet, und etwa ein Drittel nach 2020 und damit im Zeitraum seit Einführung der bundesweiten Games-Förderung. Bis 2023 blieb die Zahl der Neugründungen auf hohem Niveau, bevor sie 2024 deutlich zurückging, auch infolge unsicherer Förderbedingungen und anhaltender Förderantragsstopps. Mit einem durchschnittlichen Unternehmensalter von 9,3 Jahren bleibt die Branche insgesamt jung, weist im Vergleich zur letzten Erhebung aus dem Jahr 2018, als das Durchschnittsalter noch um mehr als zwei Jahre niedriger lag, jedoch klare Anzeichen einer Reifung und zunehmender Professionalisierung auf.

VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN NACH GRÜNDUNGSJAHR, 2025, STAND: 06/2025



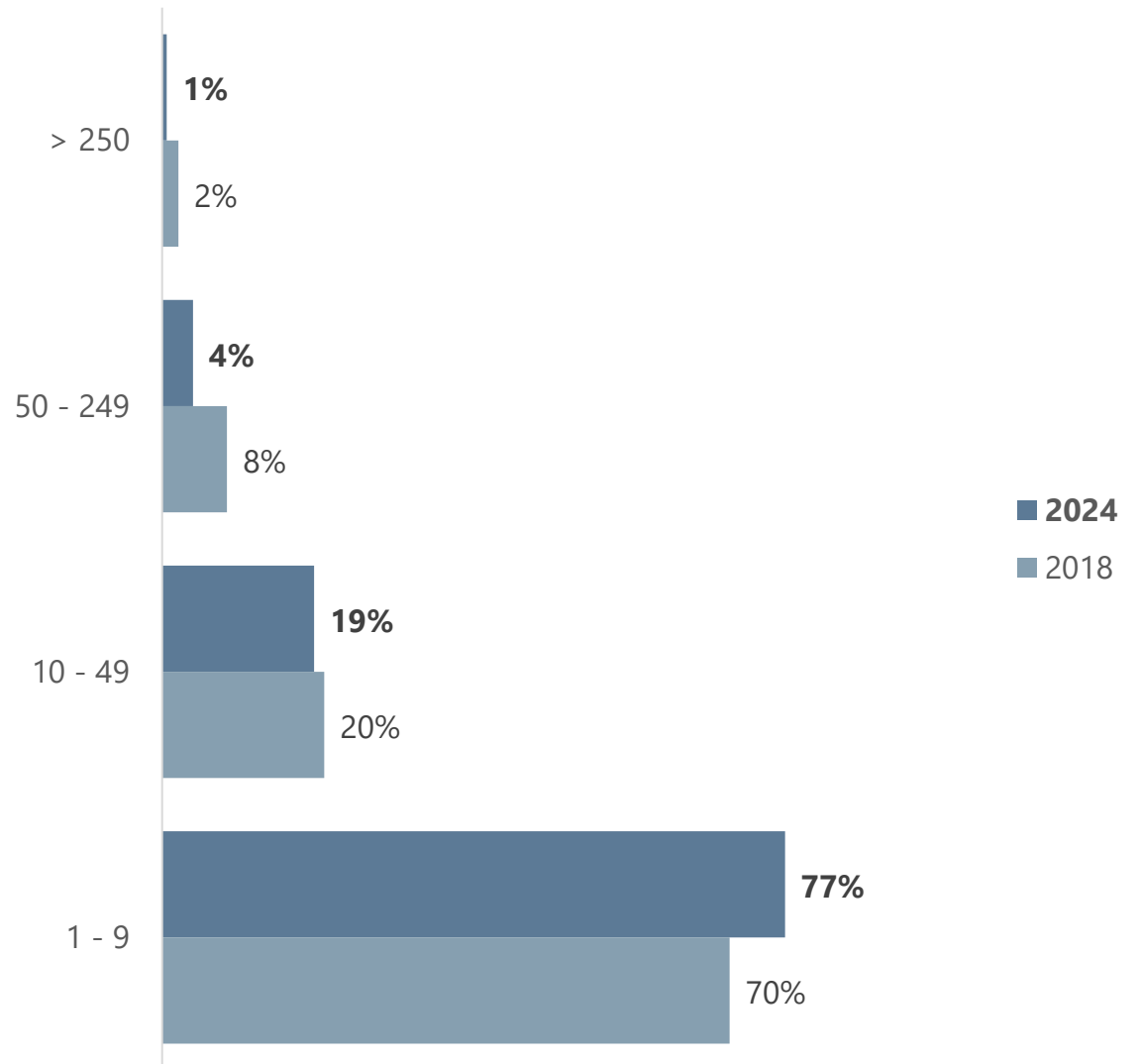
GAMES-UNTERNEHMEN NACH BESCHÄFTIGTENANZAHL

Im Vergleich zu 2018 hat sich an der Marktstruktur im deutschen Games-Markt wenig verändert. Die Branche bleibt stark fragmentiert und wird überwiegend von kleinen, unabhängigen Studios geprägt.

Drei Viertel der befragten Games-Unternehmen beschäftigen weniger als 10 Mitarbeitende, wobei die Zahl der Ein-Personen-Betriebe deutlich zugenommen hat. Zu beachten ist dabei, dass die Stichproben 2018 und 2024 unterschiedlich zusammengesetzt sind, u. a. flossen 2024 mehr Freelancer/Solo-Selbständige in die Erhebung ein.

Nur 5 % der Unternehmen beschäftigen mehr als 50 Personen; nur rund 1 % mehr als 200.

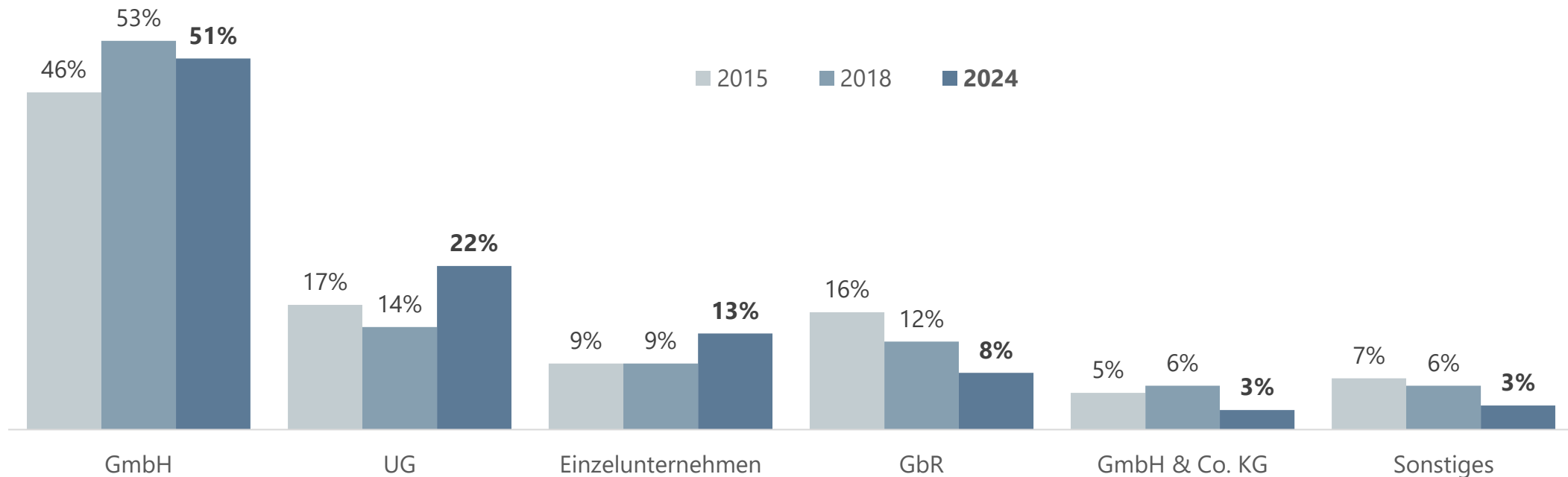
VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN NACH BESCHÄFTIGTEN-GRÖßENKLASSEN, 2018 UND 2024



GAMES-UNTERNEHMEN NACH RECHTSFORM

Die dominierende Rechtsform im Markt ist weiterhin die Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH). Ihr Anteil hat sich bei rund 50 % der Unternehmen stabilisiert. Deutlich zugenommen hat der Anteil der Unternehmergesellschaft (UG) von 14 % im Jahr 2018 auf 22 % im Jahr 2024. Dies weist auf eine wachsende Zahl kleinerer, kapitalarmer Gründungen hin, die die UG als kostengünstige Einstiegsform nutzen. Der Anteil der Einzelunternehmen blieb bis 2018 zunächst konstant bei 9 %, stieg bis 2024 jedoch auf 13 %. Dies deutet auf einen Trend zu flexibleren, häufig freiberuflich geführten Strukturen hin. Demgegenüber sind die Anteile der Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR), der GmbH & Co. KG sowie sonstiger Rechtsformen rückläufig.

VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN NACH RECHTSFORM, 2015, 2018 UND 2024



KONZERNZUGEHÖRIGKEIT UND TOCHTERUNTERNEHMEN

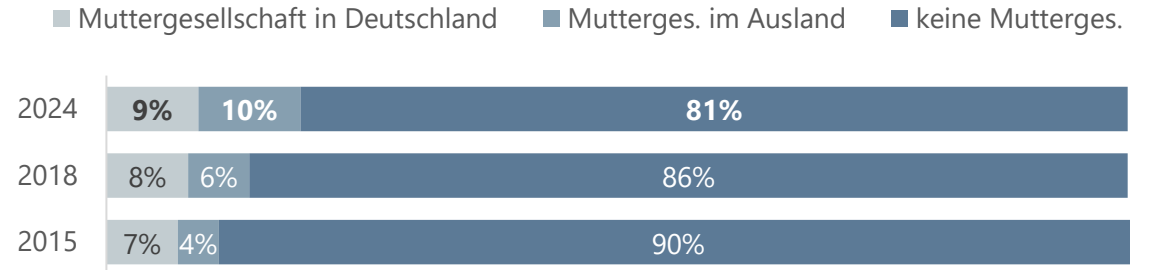
Die große Mehrheit der Games-Unternehmen in Deutschland ist weiterhin unabhängig. 81 % gehören keinem Konzern an. Dieser Anteil ist jedoch rückläufig.

9 % der Unternehmen haben ein Mutterunternehmen in Deutschland. 10 % gehören zu Konzernen im Ausland (6 % im EU-Ausland, 4 % außerhalb der EU), darunter überwiegend größere Firmen.

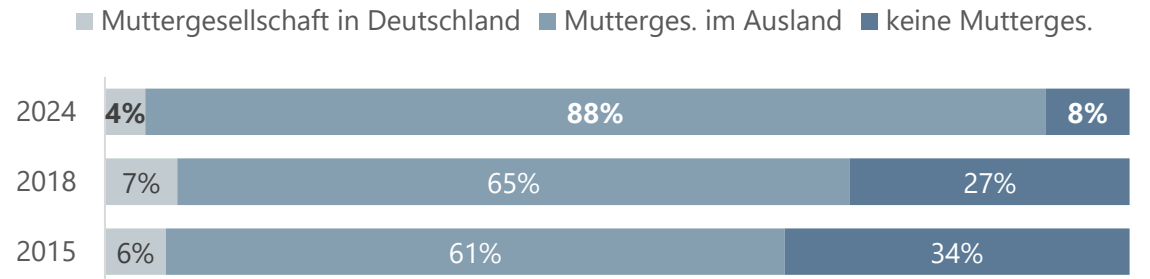
Bei der umsatzbezogenen Auswertung zeigt sich, dass der größte Anteil der Umsätze (88 %) durch Games-Unternehmen erzielt wird, deren Muttergesellschaften im Ausland sitzen. Im Zeitverlauf wird deutlich, dass der Einfluss ausländischer Konzerne auf den deutschen Games-Markt weiter zugenommen hat, während der Anteil inländischer Muttergesellschaften sowie unabhängiger Unternehmen tendenziell rückläufig ist.

10 % der Unternehmen haben mindestens ein Tochterunternehmen, dieser Anteil ist gegenüber 2018 nahezu unverändert.

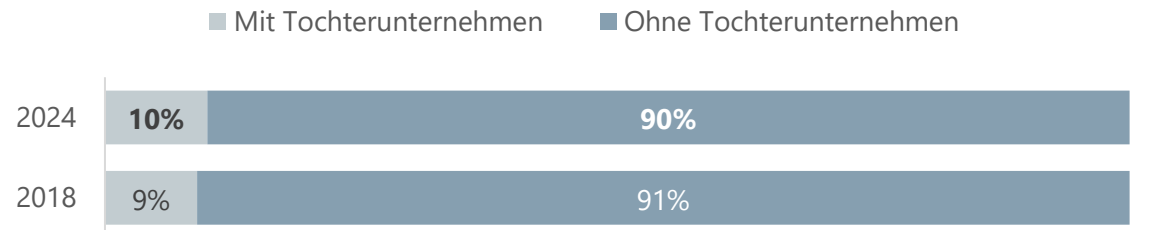
KONZERNZUGEHÖRIGKEIT DER UNTERNEHMEN 2015, 2018 UND 2024 (UNTERNEHMENSBEZOGEN)



KONZERNZUGEHÖRIGKEIT DER UNTERNEHMEN 2015, 2018 UND 2024 (UMSATZBEZOGEN)



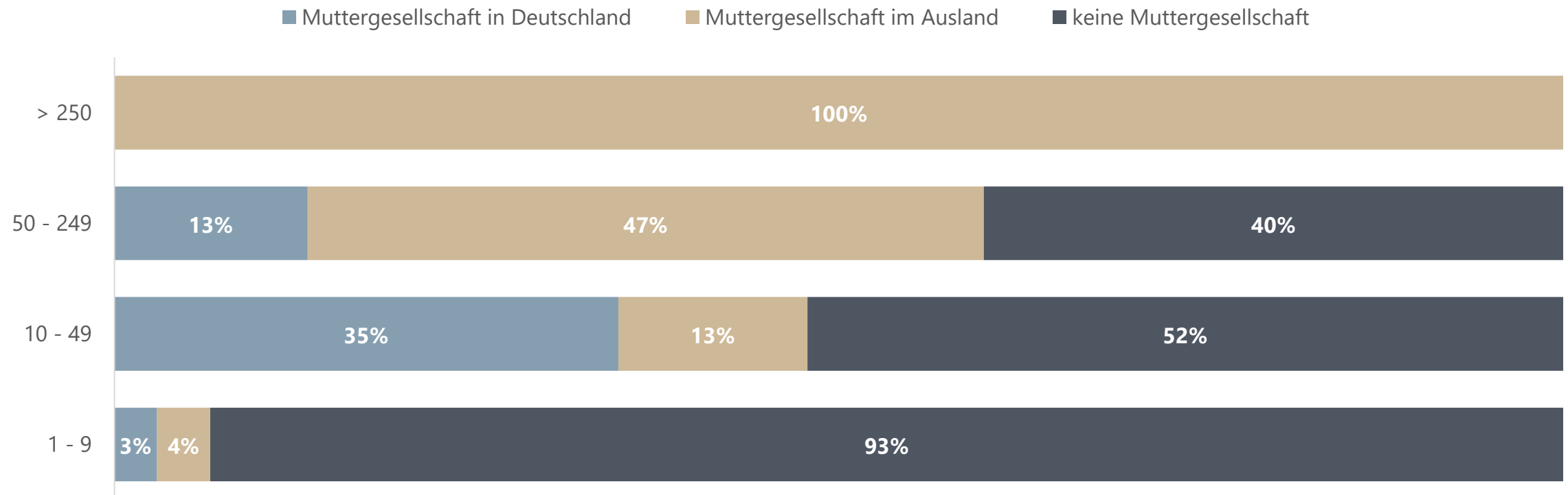
UNTERNEHMEN MIT/OHNE TOCHTERUNTERNEHMEN 2018 UND 2024



KONZERNZUGEHÖRIGKEIT NACH UNTERNEHMENS- GRÖßE

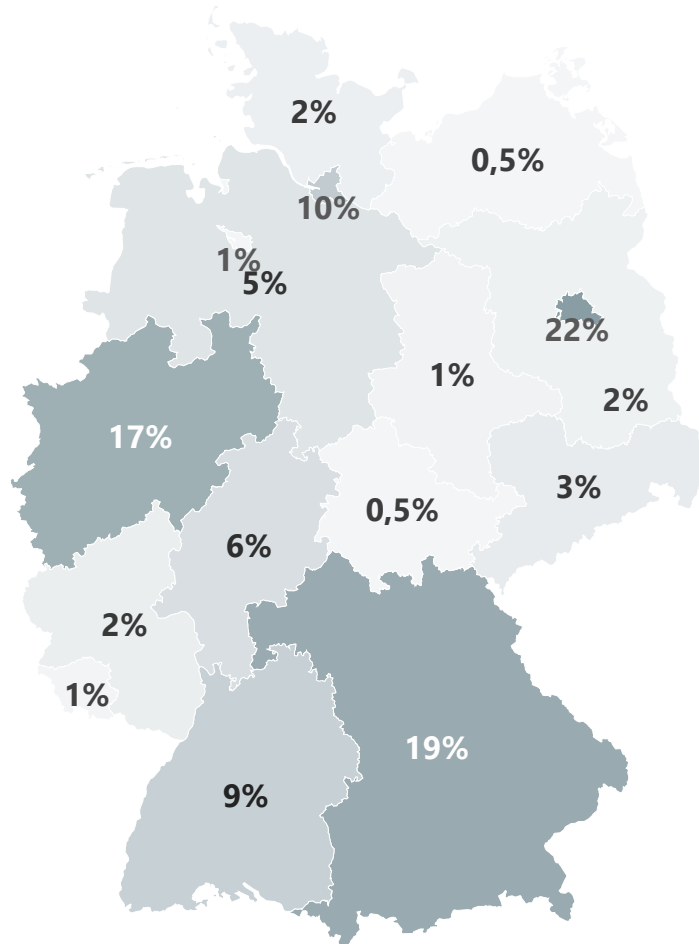
Während kleine Studios zumeist unabhängig sind, sind die großen Player fast immer international gebunden. Die befragten Unternehmen mit über 250 Mitarbeitern haben alle ein Mutterunternehmen im Ausland. Allerdings gibt es von diesen großen Unternehmen nur sehr wenige in Deutschland (8 Unternehmen, Stand: 06/2025).

KONZERNZUGEHÖRIGKEIT UND SITZ DES MUTTERUNTERNEHMENS NACH ZAHL DER MITARBEITENDEN, 2025



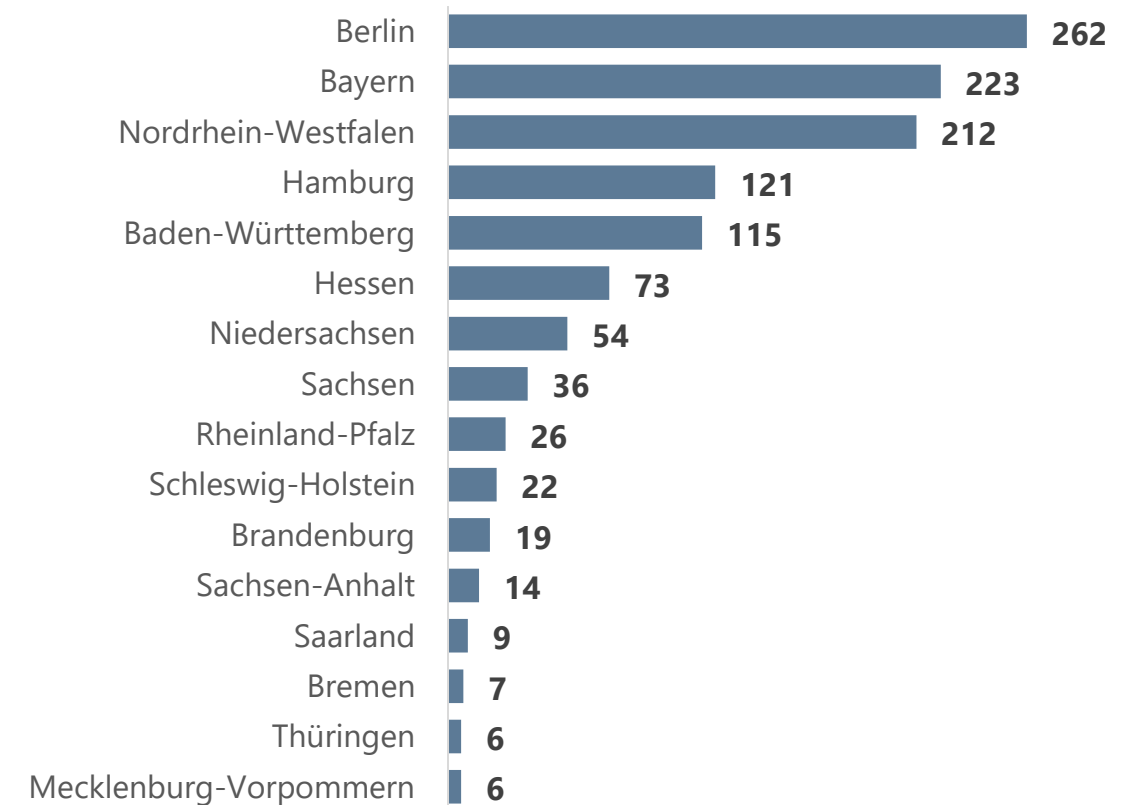
REGIONALE VERTEILUNG DER UNTERNEHMEN

REGIONALE VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT NACH HAUPTSTANDORT, 2025



2025 konzentriert sich die deutsche Games-Branche stark auf die fünf Bundesländer Berlin (262), Bayern (223) und Nordrhein-Westfalen (212) sowie Hamburg (121) und Baden-Württemberg (115). Zusammen vereinen sie drei Viertel aller Games-Unternehmen im erweiterten Kernmarkt in Deutschland. Mit großem Abstand folgen Hessen und Niedersachsen auf Platz 6 und 7.

ANZAHL DER GAMES-UNTERNEHMEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT NACH BUNDESLAND, 2025



An abstract 3D geometric pattern composed of interlocking rectangular blocks in shades of teal and yellow. The blocks are arranged in a complex, stepped structure that creates a sense of depth and perspective. The lighting is soft, highlighting the edges and surfaces of the blocks.

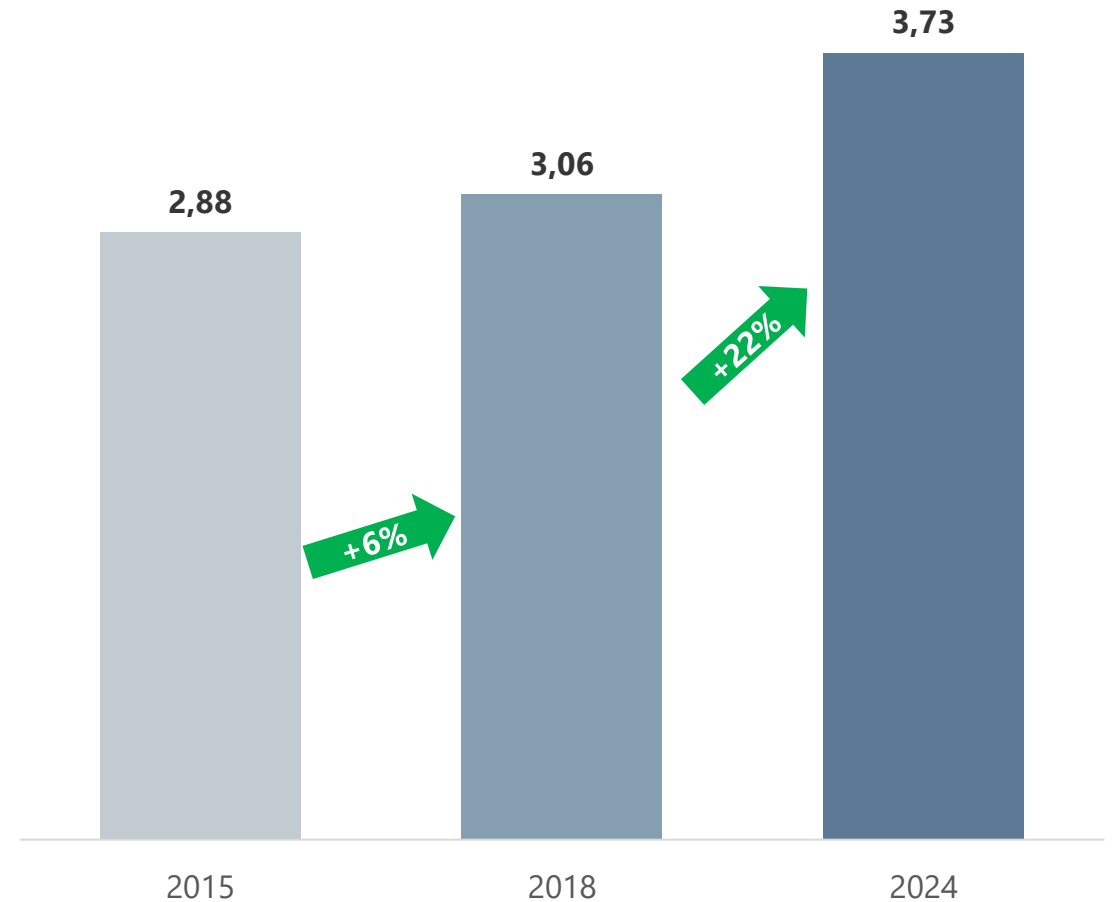
KAPITEL 2: UMSATZ, RENDITEN UND KOSTEN

UMSATZENTWICKLUNG

UMSATZ DEUTSCHER GAMES-UNTERNEHMEN (ERWEITERTER KERNMARKT) 2015, 2018 UND 2024, IN MRD. EUR

Die Unternehmen im deutschen Games-Markt konnten im Jahr 2024 insgesamt rund 3,73 Mrd. EUR umsetzen. Dies entspricht gegenüber der letzten Erhebung mit Stand 2018 (3,06 Mrd. EUR) einem deutlichen Wachstum von 22 %. Der globale Games-Markt wuchs in diesem Zeitraum um 36 %.¹ Trotz dieses insgesamt positiven Trends unterliegt die Umsatzentwicklung teils erheblichen Schwankungen. Diese hängen u. a. mit der Veröffentlichung großer Titel einzelner Studios, dem jeweiligen Zeitpunkt im Konsolenzyklus sowie konjunkturellen und strukturellen Veränderungen im globalen Spielmarkt zusammen.

Sondereffekte wie die Corona-Pandemie, die Einführung der bundesweiten Games-Förderung sowie veränderte Investitionsbedingungen wirkten sich unterschiedlich auf die Umsatzentwicklung aus. Diese Faktoren führten zeitweise zu Wachstumsimpulsen, in anderen Phasen, u. a. im Zuge der Förderantragsstopps, jedoch auch zu Verzögerungen bei Entwicklungsprojekten, Projektabbrüchen oder zur Schließung von Studios. Branchenexpertinnen und -experten betonen, dass der Aufschwung der Jahre 2020 bis 2022 auch aufgrund zeitweise unklarer Förderbedingungen und der Förderantragsstopps nicht vollständig ausgeschöpft werden konnte.¹ Unter stabilen politischen und finanziellen Rahmenbedingungen bestehen daher weiterhin erhebliche Potenziale für ein nachhaltiges Wachstum der deutschen Games-Branche.



Quelle: Goldmedia-Hochrechnung auf Basis von Goldmedia-Branchemumfrage 2025. Frage: „Welchen Gesamtumsatz (netto) erzielte Ihr Unternehmen 2024?“, n=299; Hinweis: netto = in Deutschland steuerpflichtiger Umsatz als Gesamtbetrag (ohne USt.) der abgerechneten Lieferungen und Leistungen einschl. der Handelsumsätze, Förderungen, Einnahmen aus Venture Capital u.Ä., inkl. Umsatz mit Vertragspartnern im Aus-land, die aber in Dtl. versteuert werden; Angaben ohne Hardwareumsätze; HMS (2017); HMS (2020); ¹ von 137,9 Mrd. US\$ (Newzoo, 2018) auf 187,7 Mrd. US\$ (Newzoo, 2024); ² Goldmedia-Hintergrundgespräche 2025.

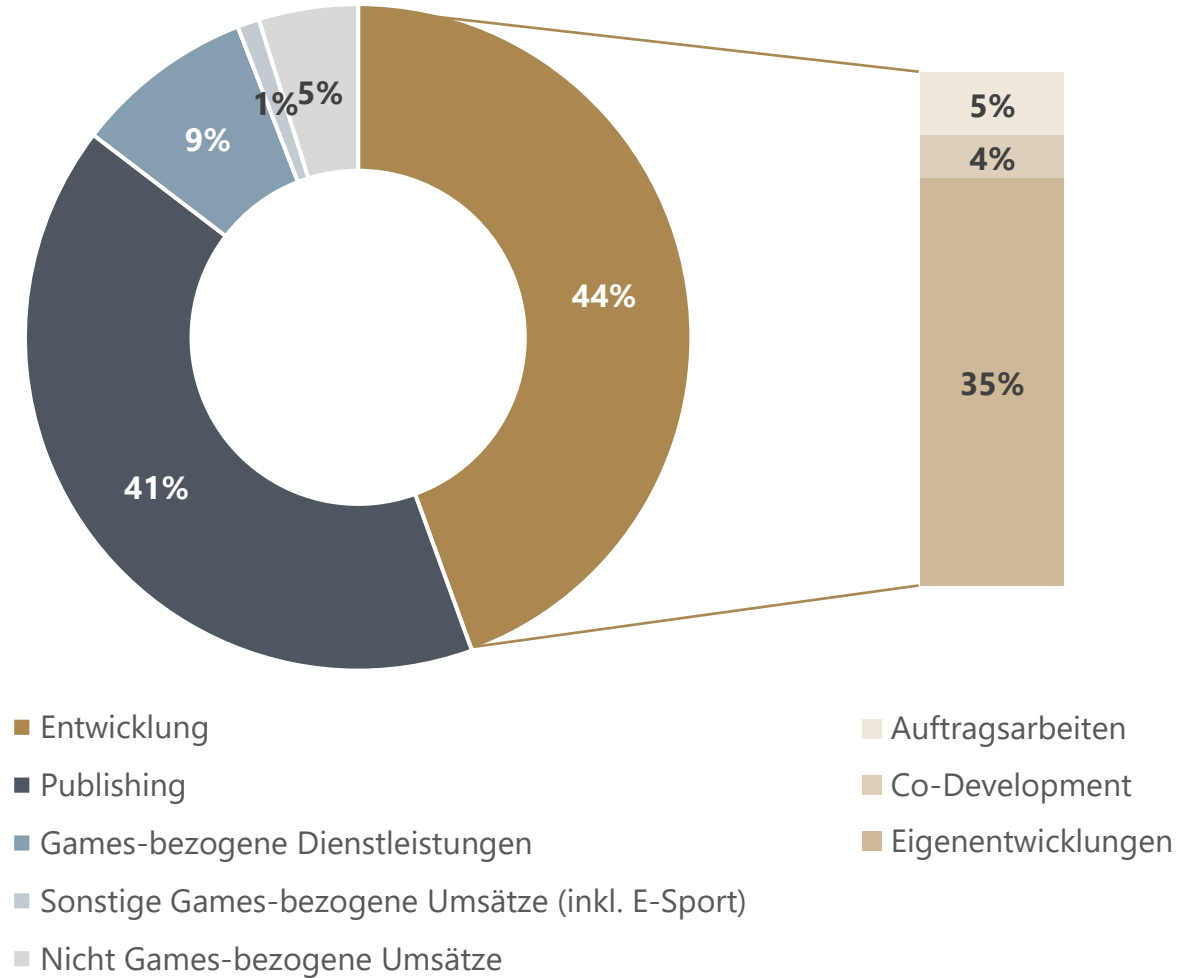
UMSATZ NACH TÄTIGKEITSBEREICHEN

Von dem erweiterten Kernmarkt mit einem Gesamtvolumen von 3,73 Mrd. EUR entfällt mit 44 % der größte und zugleich stark wachsende Anteil auf den Bereich Games-Entwicklung. Der Umsatz in diesem Segment belief sich 2024 auf 1,64 Mrd. EUR und hat sich seit 2018 mehr als verdoppelt (+148 %)¹. Der überwiegende Teil entfällt dabei auf Eigenentwicklungen, die rund 79 % des gesamten Entwicklungsumsatzes ausmachen. Darüber hinaus entfallen 41 % der Gesamtumsätze auf den Publishing-Bereich.

Einen Anteil von 9 % machen Games-bezogene Dienstleistungen aus. Hierzu zählen Leistungen, die in direktem Zusammenhang mit der Entwicklung oder dem Betrieb von Spielen stehen, etwa in den Bereichen Distribution, Lokalisierung oder Community-Management. Weitere 1 % entfallen auf sonstige Games-bezogene Umsätze, einschließlich E-Sport.

Etwa 5 % der Umsätze entfallen auf Nicht-Games-bezogene Bereiche, die außerhalb des eigentlichen Games-Sektors erzielt werden, beispielsweise in den Feldern Medienproduktion, Animation, Werbung oder Softwareentwicklung für andere Branchen.

VERTEILUNG DES GAMES-UMSATZES NACH TÄTIGKEITSFELDERN, 2024



Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Bitte geben Sie an, in welchen Bereichen Ihr Unternehmen tätig ist und wie hoch deren jeweiliger Anteil an all Ihren Leistungen ist, auf Basis Ihres Umsatzes im Jahr 2024. (Schätzung genügt)“, n=292, umsatzbezogene Auswertung; Angaben ohne Hardwareumsätze ¹ Der Umsatz aller Unternehmen im Entwicklungssegment wurde 2018 nicht abgefragt. Die Wachstumsrate bezieht sich diejenigen Unternehmen, die mindestens 50 % der Umsätze im Bereich der Entwicklung erzielen; HMS (2020).

UMSATZVERTEILUNG

Während insbesondere durch die Zunahme an Klein- und Kleinstunternehmen mittlerweile mehr als die Hälfte aller erfassten Unternehmen einen Jahresumsatz von höchstens 100.000 EUR erzielen und damit der Anteil umsatzstarker Unternehmen an der Gesamtzahl rückläufig ist, bleibt die Umsatzverteilung nahezu unverändert.

Der überwiegende Teil des Branchenumsatzes in Höhe von 3,73 Mrd. EUR entfällt weiterhin auf einen sehr kleinen Anteil der Unternehmen: Rund 3 % der Games-Unternehmen erwirtschaften zusammen etwa 78 % des Gesamtumsatzes. Weitere rund 20 % der Umsätze werden von Unternehmen mit Jahreserlösen zwischen 1 und 25 Mio. EUR erzielt, die etwa 16 % der Branche ausmachen.

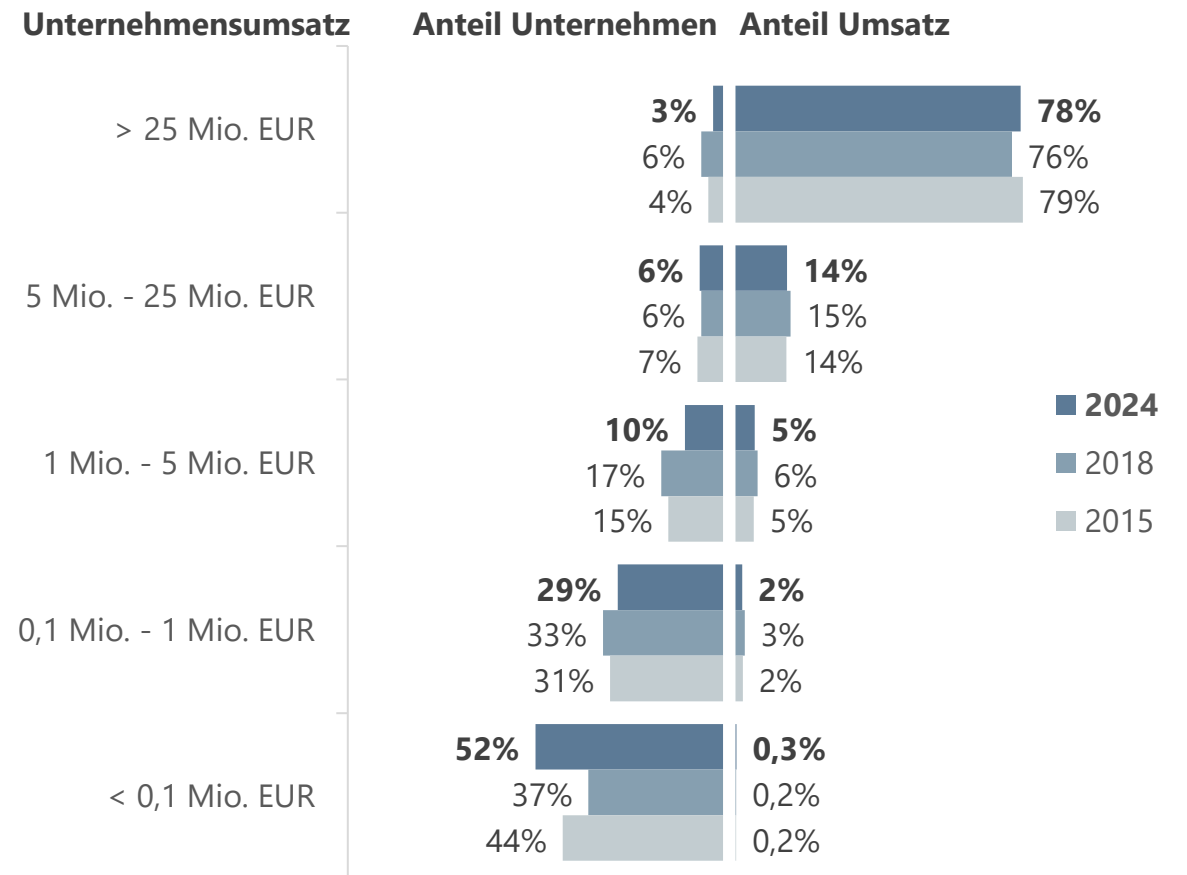
Die große Mehrheit der Unternehmen – rund 80 % – erzielt hingegen zusammen lediglich etwas mehr als 2 % des Gesamtumsatzes. Damit weist der deutsche Games-Markt eine ausgeprägte Long-Tail-Struktur auf, wie sie für stark fragmentierte, projektbasierte Branchen mit digitaler Wertschöpfung typisch ist.¹

VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN UND DES BRANCHEN-UMSATZES (UMSATZBEZOGENE AUSWERTUNG), 2015, 2018 UND 2024

GESAMTBRECHENUMSATZ 2024: 3,73 MRD. EUR

GESAMTBRECHENUMSATZ 2018: 3,06 MRD. EUR

GESAMTBRECHENUMSATZ 2015: 2,88 MRD. EUR



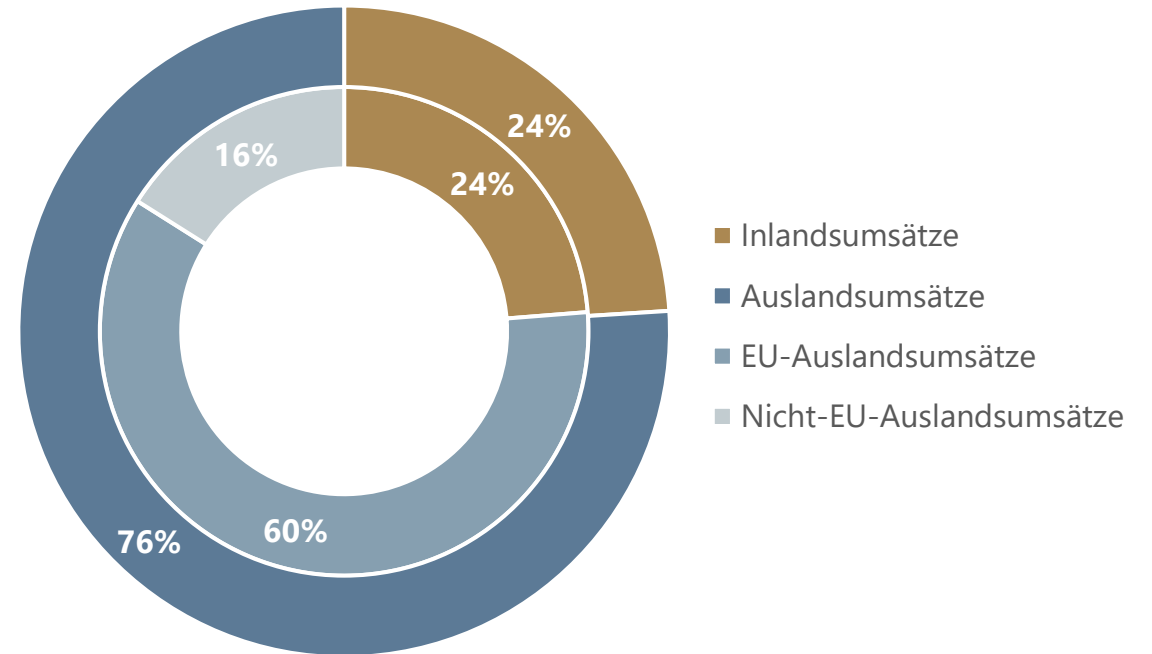
INLANDS- UND AUSLANDSUMSÄTZE

Die deutschen Games-Unternehmen produzieren Entwicklungen für den Weltmarkt. Mehr als drei Viertel der Umsätze werden im Ausland erzielt, 2018 waren es noch rund die Hälfte.

Einen wesentlichen Anteil daran hat das Geschäft im EU-Ausland, das allein für über 60 % der Umsätze verantwortlich ist. Weitere 16 % entfallen auf Märkte außerhalb der EU, insbesondere in Nordamerika aber auch in zunehmendem Maße im asiatischen Raum.¹ Dabei hilft auch die Bundesförderung indirekt dabei, internationale Sichtbarkeit zu erhöhen, indem sie Qualität und Produktionsumfang der Entwicklungen steigert.²

Dennoch bleibt auch der Inlandsmarkt für deutsche Entwicklungen und Games-Dienstleistungen ein bedeutender Absatzkanal, auf dem rund ein Viertel der Umsätze erzielt wird. Betrachtet man ausschließlich Dienstleister, steigt der Anteil des Inlandsumsatzes auf 55 %.

VERTEILUNG DER UMSÄTZE AUF INLANDS- UND AUSLANDSUMSÄTZE¹, 2024 (UMSATZBEZOGENE AUSWERTUNG)

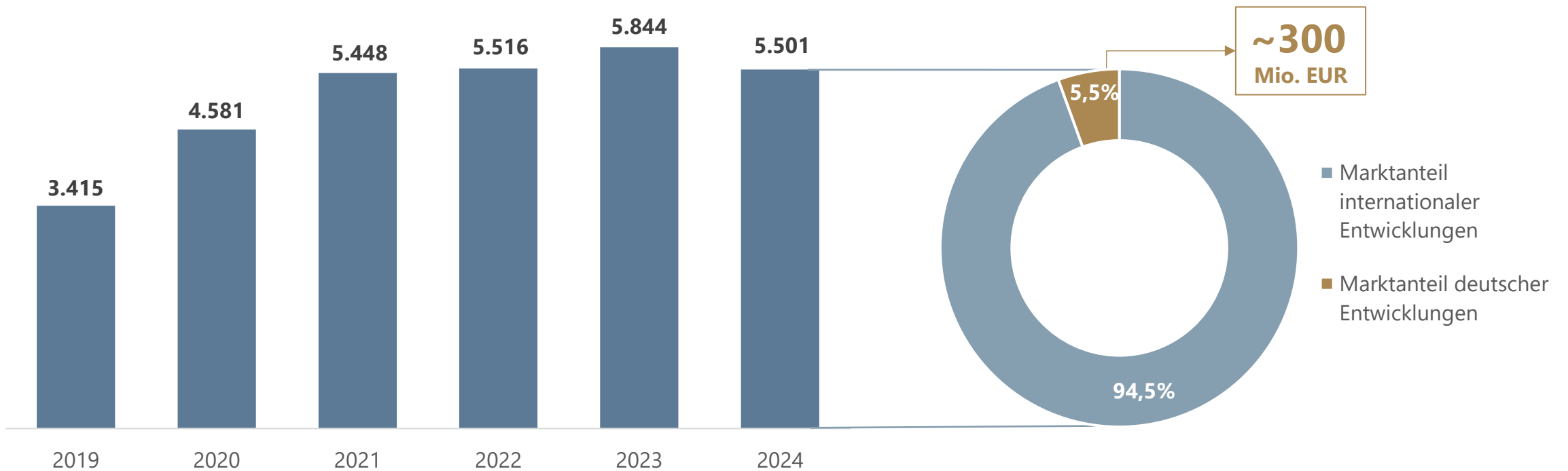


Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Wie verteilte sich 2024 Ihr Gesamtumsatz auf Inlandsumsätze und Auslandsumsätze?“, n=262; ¹ Auslandsumsätze: Umsätze aus Lieferungen und Leistungen an Vertragspartner/Kunden mit Sitz im Ausland (z. B. Minimumgarantien von ausländischen Publishern, Verkäufe an Endkonsumierende im Ausland), sofern diese Umsätze in Deutschland versteuert werden).
^{1,2} Goldmedia-Hintergrundgespräche 2025; HMS (2020).

MARKTANTEIL DEUTSCHER ENTWICKLUNGEN IM DEUTSCHEN MARKT

Im Jahr 2024 gaben Verbraucherinnen und Verbraucher in Deutschland rund 5,5 Mrd. EUR für Games aus. Der Umsatz deutscher Entwicklungen im deutschen Markt lag 2024 bei 300 Mio. EUR, was einem Marktanteil von 5,5 % entspricht (im Rahmen der Branchenstudie 2018 nicht erhoben). Basis für die Berechnung sind die im Rahmen der Befragung angegebenen Entwicklungsumsätze sowie der Anteil der Inlandsumsätze. Auf dieser Grundlage wurde der Bruttoumsatz deutscher Entwicklungen (inkl. Handelsmarge und Umsatzsteuer) hochgerechnet.¹

VERBRAUCHERAUSGABEN FÜR GAMES IN DEUTSCHLAND 2019-2024 (OHNE HARDWARE UND ONLINE-SERVICES) IN MIO. EUR (BRUTTO) UND MARKTANTEIL DEUTSCHER ENTWICKLUNGEN, 2024

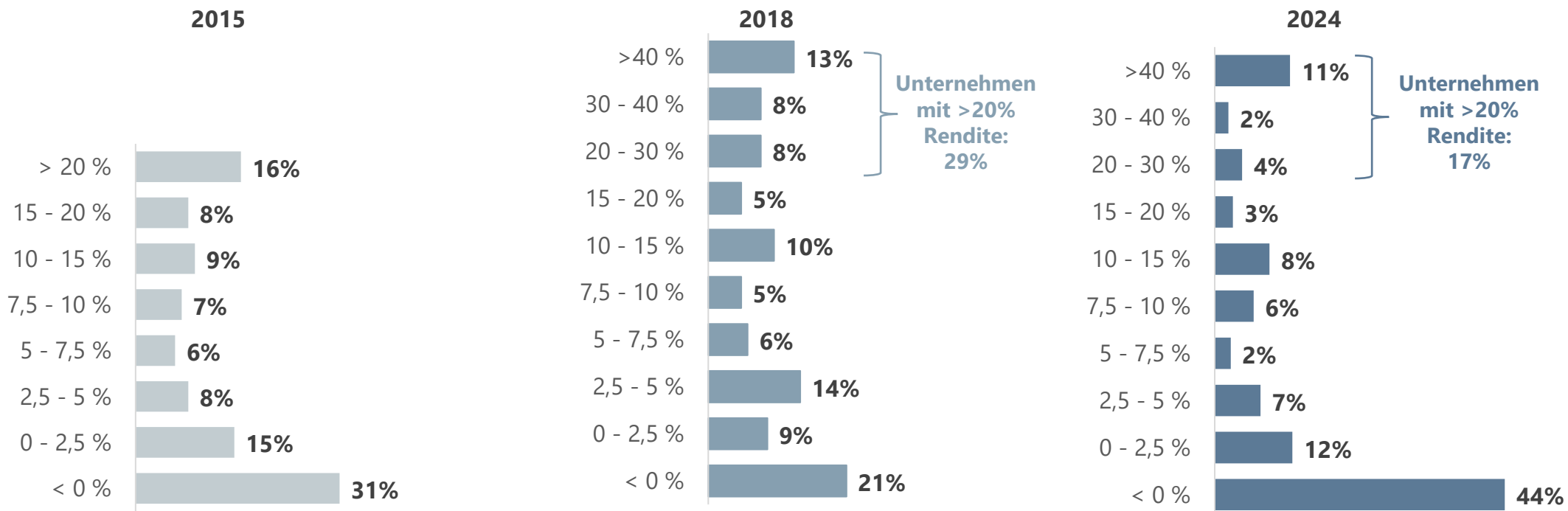


Quelle: game (2025), Goldmedia-Hochrechnung auf Basis von Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Welchen Gesamtumsatz (netto) erzielte Ihr Unternehmen 2024?“, n=299; „Bitte geben Sie an, in welchen Bereichen Ihr Unternehmen tätig ist und wie hoch deren jeweiliger Anteil an all Ihren Leistungen ist, auf Basis Ihres Umsatzes im Jahr 2024. (Schätzung genügt)“, n=292. ¹ vgl. ergänzende methodische Hinweise im Anhang.

VERTEILUNG DER GAMES-UNTERNEHMEN NACH RENDITE-CLUSTERN

Die erzielten Umsatzrenditen der befragten Unternehmen zeigen eine hohe Varianz zwischen den Unternehmen sowie starke Schwankungen im Zeitverlauf. Der Anteil der Unternehmen mit sehr hohen Renditen lag 2024 bei 17 % und damit deutlich unter 2018, jedoch auf dem Niveau von 2015. Zugleich ist der Anteil der Unternehmen mit negativen Renditen stark gestiegen: 44 % der befragten Unternehmen verzeichneten 2024 Verluste, nach 21 % im Jahr 2018 und rund 31 % im Jahr 2015. Diese Zunahme ist vor allem auf jüngere Studios zurückzuführen, die häufig noch keinen marktreifen Titel veröffentlicht und daher zwar Invests haben, aber noch keine Erträge erwirtschaften konnten. Insgesamt bleibt die Ertragslage der Branche volatil, da das projektbasierte Geschäft und Zeitpunkte einzelner Releases maßgeblichen Einfluss auf die Gewinnentwicklung haben.

ENTWICKLUNG DER UMSATZRENDITEN DER GAMES UNTERNEHMEN, 2015, 2018 UND 2024

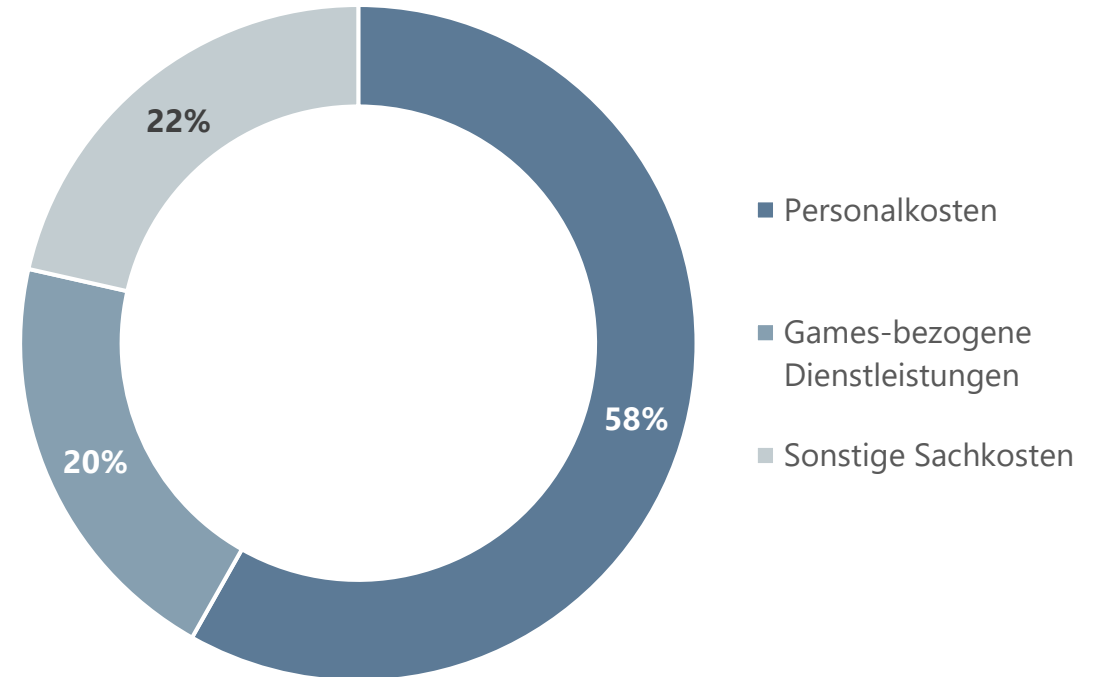


KOSTENSTRUKTUR

KOSTENSTRUKTUR DER DEUTSCHEN GAMES-UNTERNEHMEN, 2024 (UMSATZBEZOGENE AUSWERTUNG)

Im Durchschnitt entfallen bei den befragten Games-Unternehmen 58 % der Gesamtkosten auf Personalkosten, womit sie den mit Abstand größten Kostenblock der Branche darstellen. Games-bezogene Dienstleistungen, die von spezialisierten Unternehmen bezogen werden, etwa in den Bereichen Lokalisierung, Audio-Produktion, Quality Assurance oder Community Management machen 20 % der Gesamtkosten aus. Die verbleibenden 22 % entfallen auf sonstige Sachkosten, zu denen beispielsweise Mieten, Hardware, Softwarelizenzen oder allgemeine Betriebsausgaben zählen.

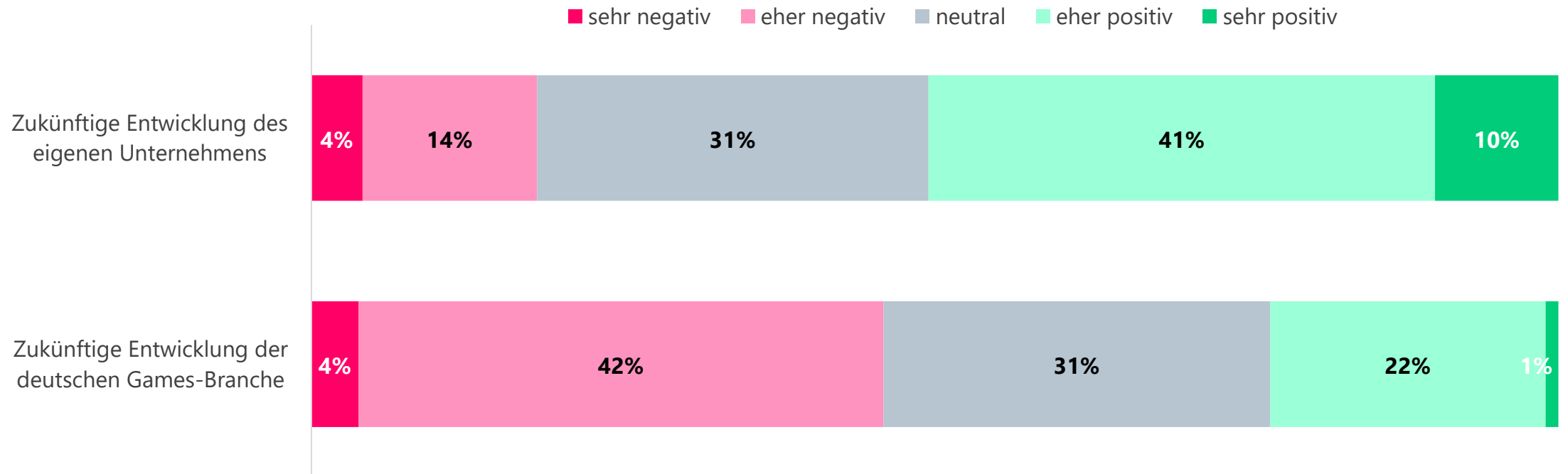
Insgesamt entfallen zudem 22 % auf Marketingkosten (Werbung, PR, Influencer-Kooperationen, Messeauftritte, Produktion von Trailern etc.).



BEWERTUNG UMSATZENTWICKLUNG

Während rund die Hälfte der befragten Unternehmen (51 %) für die Jahre 2025/26 von einer steigenden oder stark steigenden Umsatzentwicklung des eigenen Betriebs ausgeht, zeigt sich die Einschätzung zur Gesamtentwicklung der deutschen Games-Branche deutlich pessimistischer: Nur etwa ein Viertel (23 %) rechnet hier mit einer positiven Umsatzentwicklung. Viele Akteure der Branche sind also von ihrem Geschäftsmodell überzeugt und bewerten ihr eigenes Potenzial optimistisch, sehen den Gesamtmarkt aber unter Druck.

BEWERTUNG DER ZUKÜNFTIGEN UMSATZENTWICKLUNG FÜR 2025/26 DES EIGENEN UNTERNEHMENS SOWIE DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE, STAND: 2025





KAPITEL 3: BESCHÄFTIGUNGS- SITUATION

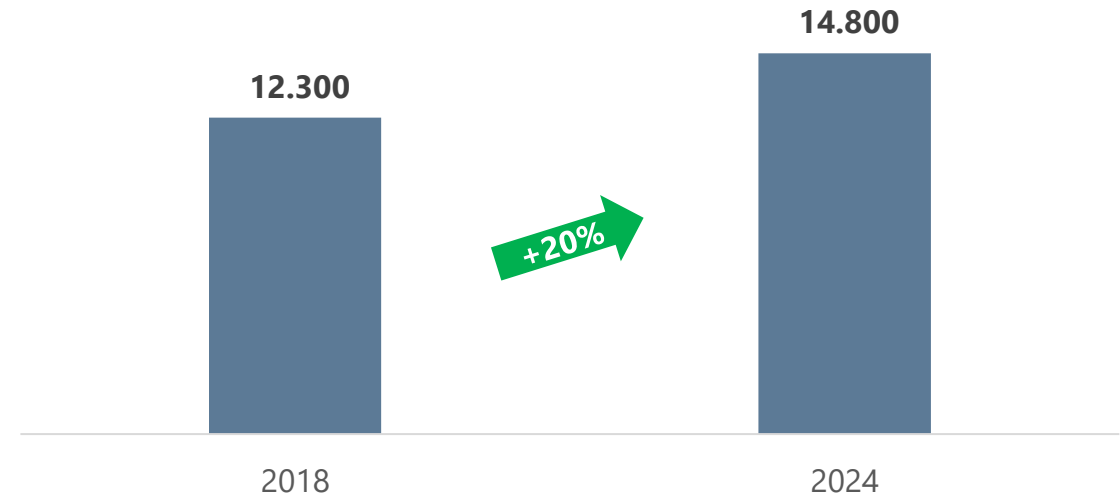
ENTWICKLUNG BESCHÄFTIGTENANZAHL

Seit der letzten Erhebung im Jahr 2018 ist die Zahl der Beschäftigten in der deutschen Games-Branche deutlich gestiegen. Im erweiterten Kernmarkt nahm die Gesamtzahl der Mitarbeitenden zwischen 2018 und 2024 um rund 20 % zu – von etwa 12.300 auf 14.800 Personen.

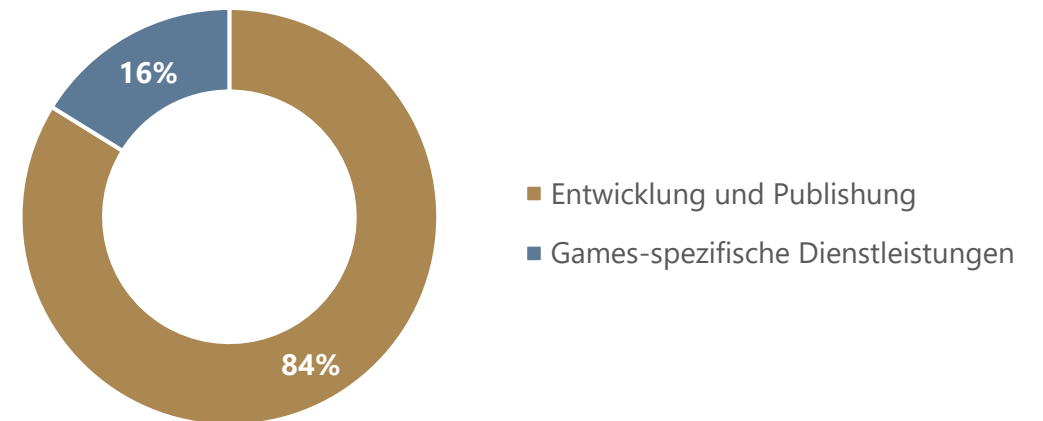
Seit der Einführung der Bundesförderung wurden damit rund 2.500 zusätzliche Arbeitsplätze geschaffen. Von den Beschäftigten arbeiten rund 12.400 Personen in Entwicklungs- und Publishing-Unternehmen, weitere etwa 2.400 im Bereich der Games-bezogenen Dienstleistungen.

Der beobachtete Beschäftigungszuwachs deutet auch darauf hin, dass die Einführung der Bundesförderung einen positiven Beitrag zur Stabilisierung und Erweiterung der Beschäftigungsbasis der deutschen Games-Branche geleistet hat.

ANZAHL DER BESCHÄFTIGTEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT, 2018 UND 2024



VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN IM ERWEITERTEN KERNMARKT, 2024

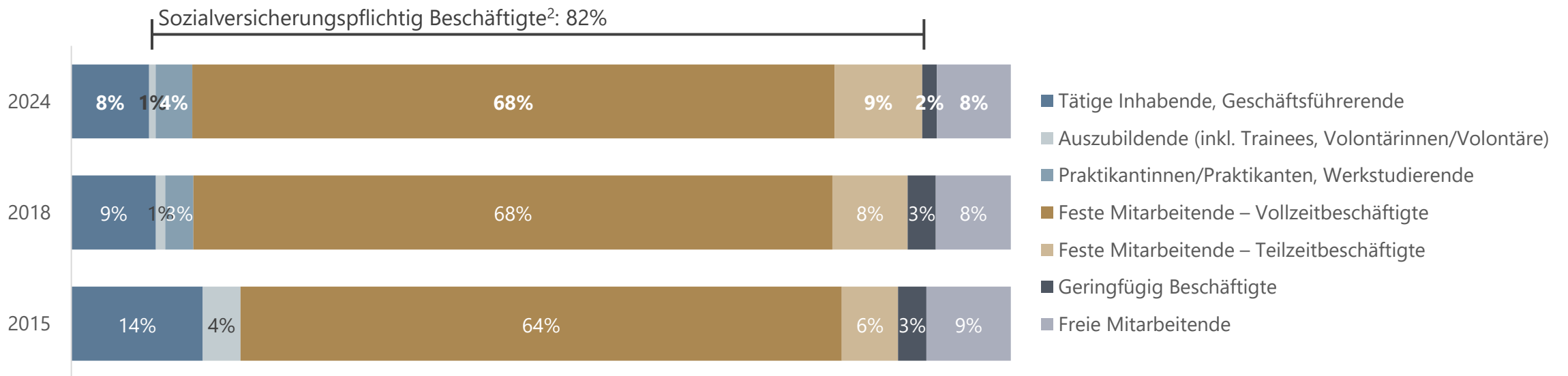


ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN

Die Beschäftigtenstruktur in der deutschen Games-Branche hat sich seit 2018 kaum verändert. Von den 14.800 Beschäftigten im erweiterten Kernmarkt sind 82 % sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Der Anteil der geringfügig Beschäftigten ist gegenüber den Vorerhebungen noch weiter gesunken und liegt mit nur noch 2 % auf sehr geringem Niveau. Zum Vergleich: Der Anteil in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft lag, Stand 2023, bei rund 13 %.³

BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR DER GAMES-BRANCHE, 2015¹, 2018 UND 2024

GESAMTBESCHÄFTIGTE ERWEITERTER KERNMARKT 2024: 14.800



Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Bitte nennen Sie die Anzahl Ihrer Mitarbeitenden nach Beschäftigungsform, die am 31.12.2024 in Ihrem Unternehmen tätig waren (ohne Mutter- oder Tochterunternehmen“, n=261. ¹ 2015 wurden Praktikantinnen/Praktikanten und Werkstudierende nicht abgefragt. ² Einige Praktika sind ganz oder teilweise von der Sozialversicherungspflicht ausgenommen, z. B. Pflichtpraktika. Eine spezifische Abfrage der Art der Praktikumsverhältnisse hätte jedoch den Rahmen dieser Umfrage überstiegen. ³ Goldmedia-Standortmonitor.net auf Basis von Destatis und Bundesagentur für Arbeit; HMS (2017); HMS (2020).

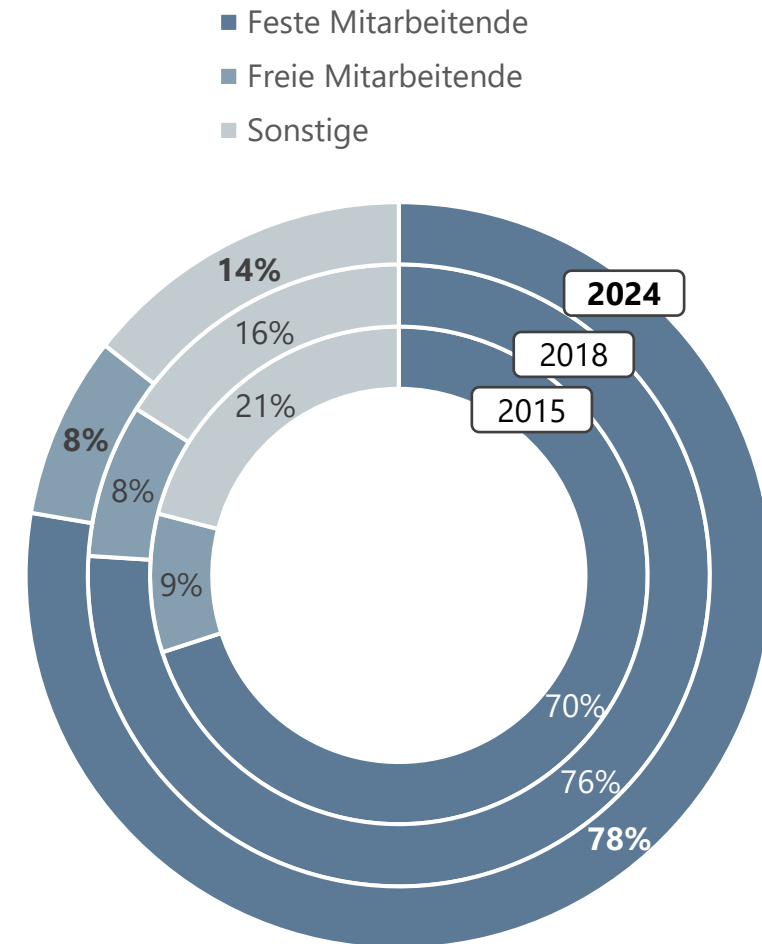
ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN

Die Beschäftigtenstruktur in der deutschen Games-Branche hat sich seit 2015 leicht verschoben. Der Anteil der festangestellten Mitarbeitenden ist im Zeitverlauf gestiegen: Er nahm von 70 % im Jahr 2015 über 76 % im Jahr 2018 auf 78 % im Jahr 2024 zu.

Parallel dazu blieb der Anteil der freien Mitarbeitenden weitgehend stabil bei 8–9 %, während der Anteil der sonstigen Beschäftigten – darunter tätige Inhabende, Auszubildende, Praktikantinnen und Praktikanten sowie geringfügig Beschäftigte – anteilig abgenommen hat.

Trotz des projektbasierten Charakters der Games-Entwicklung ist eine zunehmende Verankerung fester Arbeitsverhältnisse zu beobachten, was auf nachhaltigere und professionellere Unternehmensstrukturen sowie auf gewachsene personelle Kapazitäten innerhalb der deutschen Games-Industrie hinweist.

BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR NACH FREIEN, FESTEN UND SONSTIGEN MITARBEITENDEN, 2015, 2018 UND 2024



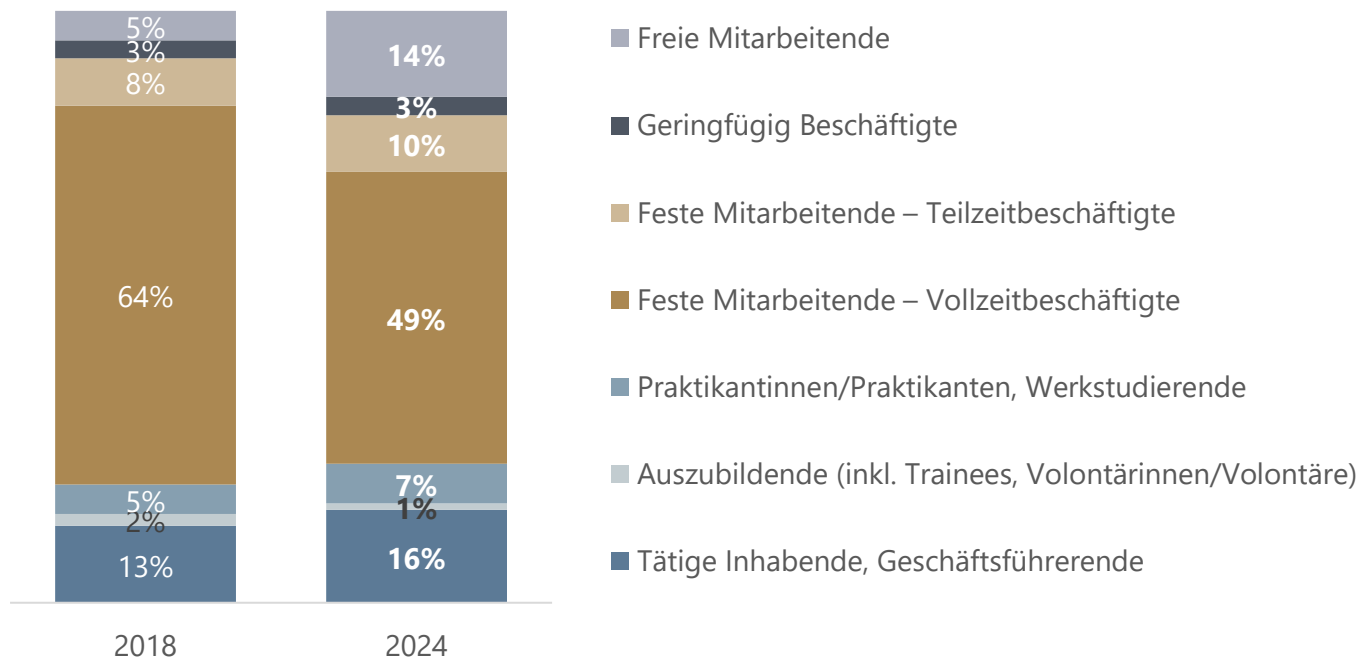
Quelle: Goldmedia-Branchemfrage 2025. Frage: „Bitte nennen Sie die Anzahl Ihrer Mitarbeitenden nach Beschäftigungsform, die am 31.12.2024 in Ihrem Unternehmen tätig waren (ohne Mutter- oder Tochterunternehmen“, n=261. Hinweis: Sonstige = Tätige Inhabende, Geschäftsführende, Auszubildende (inkl. Trainees, Volontärinnen/Volontäre), Praktikantinnen/Praktikanten, Werkstudierende, geringfügig Beschäftigte; HMS (2017); HMS (2020).

ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN

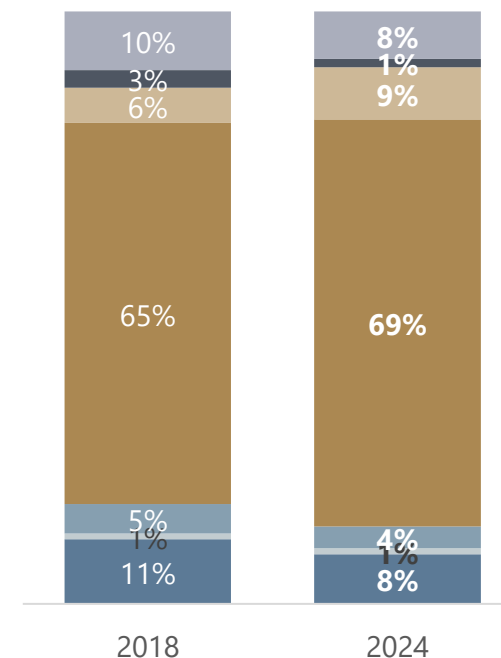
Bei den Games-Unternehmen ohne ausländische Mutter stellen 2024 feste Vollzeitbeschäftigte mit 49 % weiterhin die größte Beschäftigungsgruppe dar, ihr Anteil ist jedoch gegenüber 2018 (65 %) deutlich zurückgegangen. Angesichts der gewachsenen Zahl kleinstrukturierter Unternehmen sind demgegenüber die Anteile der tätigen Inhabenden und Geschäftsführenden gestiegen, aber der Anteil der Teilzeitbeschäftigten und freien Mitarbeitenden hat zugenommen.

Bei den Games-Entwicklungsunternehmen dominieren 2024 feste Vollzeitbeschäftigte mit 69 %, ihr Anteil stieg im Vergleich zu 2018 (64 %) leicht an.

BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR DER GAMES-UNTERNEHMEN OHNE AUSLÄNDISCHE MUTTER, 2018 UND 2024



BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR DER GAMES-ENTWICKLUNGSUNTERNEHMEN, 2018 UND 2024

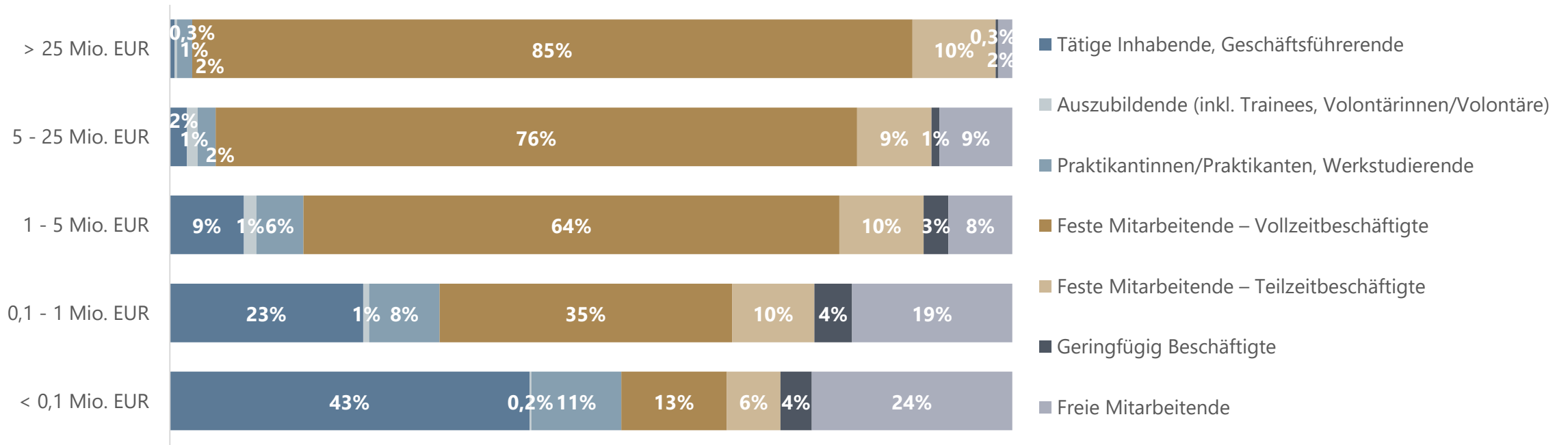


Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Bitte nennen Sie die Anzahl Ihrer Mitarbeitenden nach Beschäftigungsform, die am 31.12.2024 in Ihrem Unternehmen tätig waren (ohne Mutter- oder Tochterunternehmen“, n=261; „Ist Ihr Unternehmen selbst Teil eines Konzerns oder einer Holding? Wenn ja, wo hat Ihr Mutterunternehmen seinen Sitz und welchen Anteil hat dieses an Ihrem Unternehmen?“, n=254; „Bitte geben Sie an, in welchen Bereichen Ihr Unternehmen tätig ist und wie hoch deren jeweiliger Anteil an all Ihren Leistungen ist, auf Basis Ihres Umsatzes im Jahr 2024. (Schätzung genügt)“, n=292; HMS (2020).

ANZAHL UND STRUKTUR DER BESCHÄFTIGTEN

Bei den Games-Unternehmen zeigt sich 2024 weiterhin eine klare Abhängigkeit der Beschäftigtenstruktur von der Umsatzgröße. Je höher der Umsatz, desto stärker ist die Beschäftigung von festen Vollzeitkräften ausgeprägt. In großen Unternehmen ab 25 Mio. EUR Umsatz machen sie 85 % der Belegschaft aus, während der Anteil freier Mitarbeitender oder Inhabender kaum ins Gewicht fällt. Mit abnehmender Unternehmensgröße verschiebt sich die Struktur deutlich: Der Anteil fester Beschäftigung sinkt, während Inhabende, freie Mitarbeitende sowie Praktikantinnen und Praktikanten an Bedeutung gewinnen. In Kleinstunternehmen unter 0,1 Mio. EUR Umsatz stellen Inhabende und Geschäftsführende 43 % und freie Mitarbeitende 24 % der Beschäftigten.

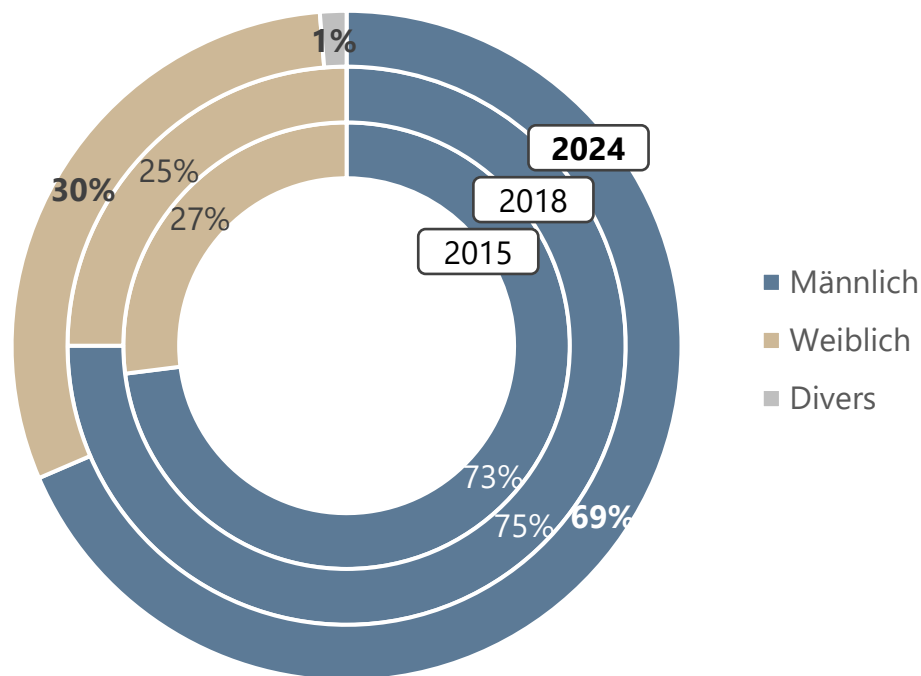
BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR DER GAMES-UNTERNEHMEN NACH UMSATZGRÖßENKLASSE, 2024



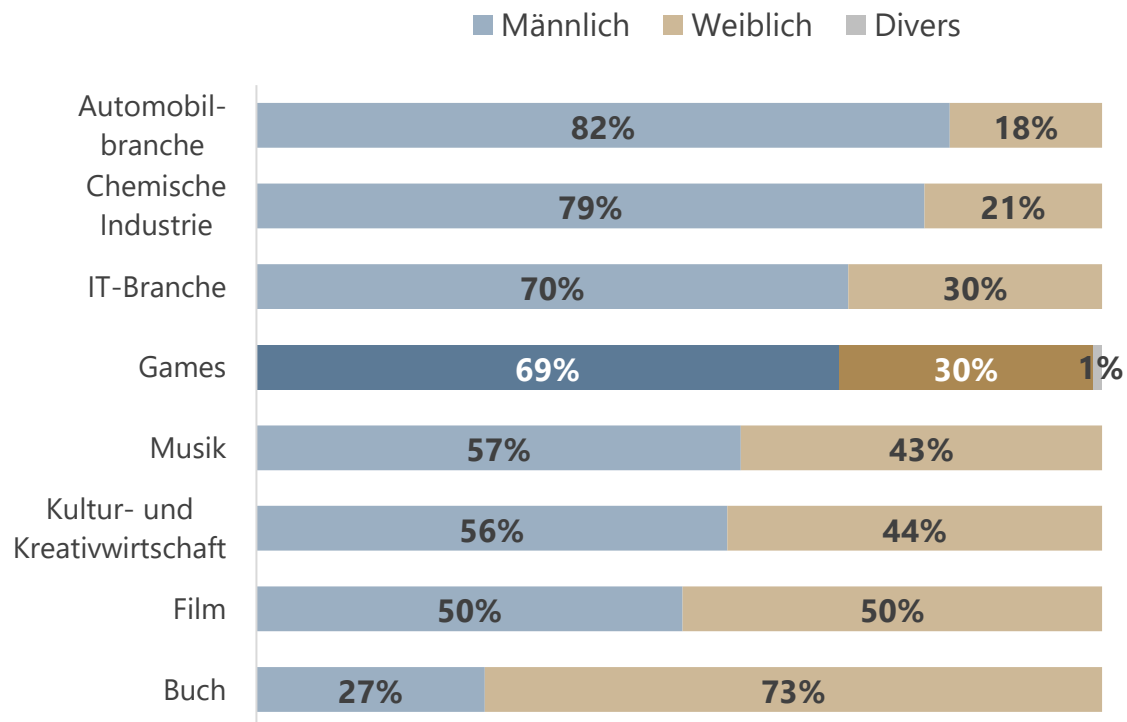
GESCHLECHTER- VERTEILUNG UNTER DEN BESCHÄFTIGTEN

Der Anteil der weiblichen und diversen Mitarbeitenden nimmt zu: Während der Anteil von Frauen und diversen Personen 2015 und 2018 bei rund einem Viertel lag, beträgt er 2024 mittlerweile fast ein Drittel. Im Vergleich mit anderen Branchen ist die Games-Branche damit bezogen auf den Anteil an weiblichen Mitarbeitenden gleichauf mit der IT-Branche und positioniert sich vor Sektoren wie der Chemischen Industrie und der Automobilindustrie, aber hinter den Anteilen in der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft und Branchen wie der Musik- oder Filmwirtschaft.

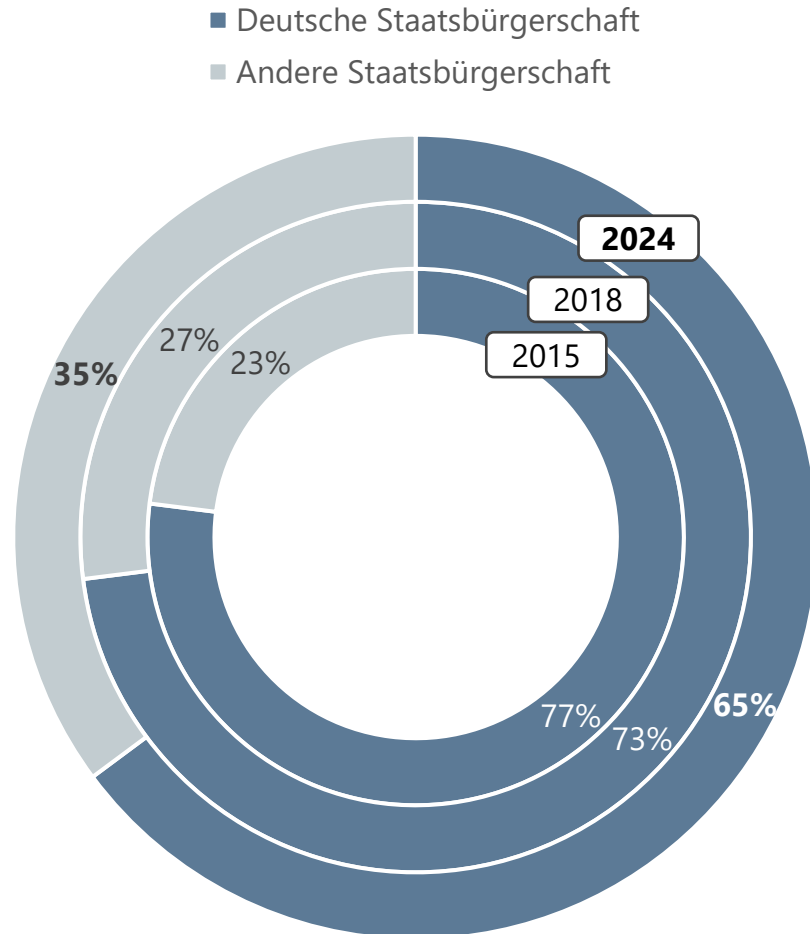
BESCHÄFTIGTENSTRUKTUR NACH GESCHLECHT, 2015, 2018 UND 2024 (BESCHÄFTIGTENBEZOGENE AUSWERTUNG)



GESCHLECHTERVERTEILUNG IN VERSCHIEDENEN BRANCHEN, 2023/24



ANTEIL DER BESCHÄFTIGTEN MIT EINER ANDEREN ALS DER DEUTSCHEN STAATSBÜRGERSCHAFT, 2015, 2018 UND 2024 (BESCHÄFTIGTENBEZOGENE AUSWERTUNG)



STAATSANGEHÖRIGKEIT DER BESCHÄFTIGTEN

Die deutsche Games-Branche zeigt sich zunehmend multinational. Der Anteil der Beschäftigten mit einer anderen als der deutschen Staatsbürgerschaft lag im Jahr 2024 bei mehr als einem Drittel (35 %) und ist damit deutlich höher als in den Vorjahren.

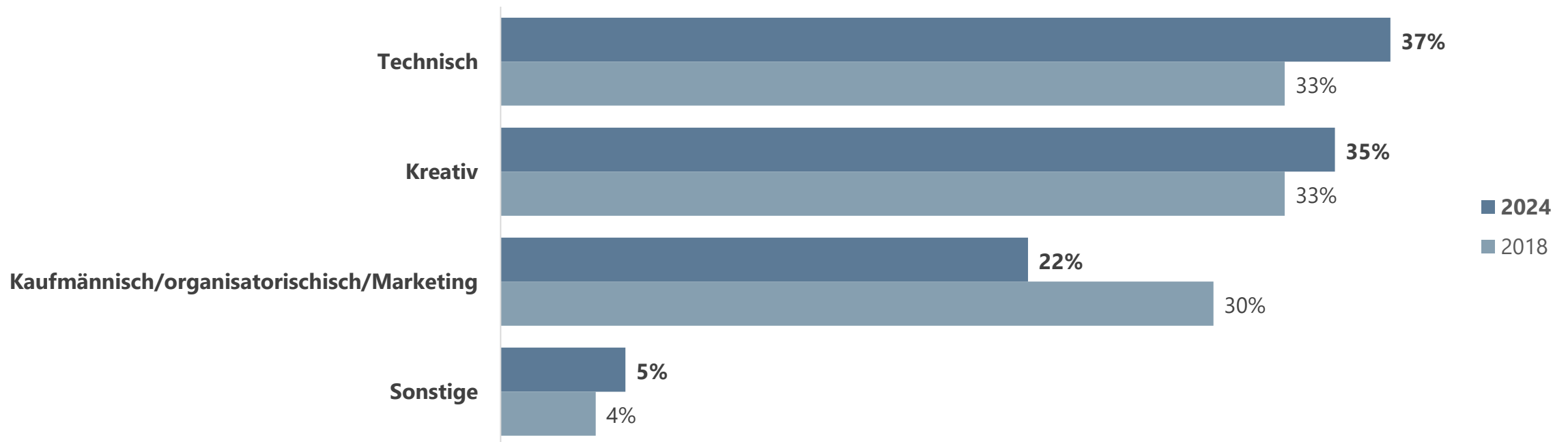
Die fortschreitende Internationalisierung der Beschäftigtenstruktur verdeutlicht sowohl die wachsende Bedeutung internationaler Fachkräfte als auch die stärkere Einbindung deutscher Studios in globale Produktions- und Entwicklungsnetzwerke. Diese Entwicklung wurde zudem durch Deregulierungen im Fachkräfteeinwanderungsrecht erleichtert, die den Zugang internationaler Talente nach Deutschland deutlich vereinfacht haben.¹

Zudem spiegelt sie den zunehmenden Wettbewerb um qualifizierte Arbeitskräfte wider und ist ein Hinweis auf eine fortschreitende Professionalisierung sowie die internationale Anschlussfähigkeit der deutschen Games-Industrie.

BESCHÄFTIGTE NACH TÄTIGKEITSBEREICH

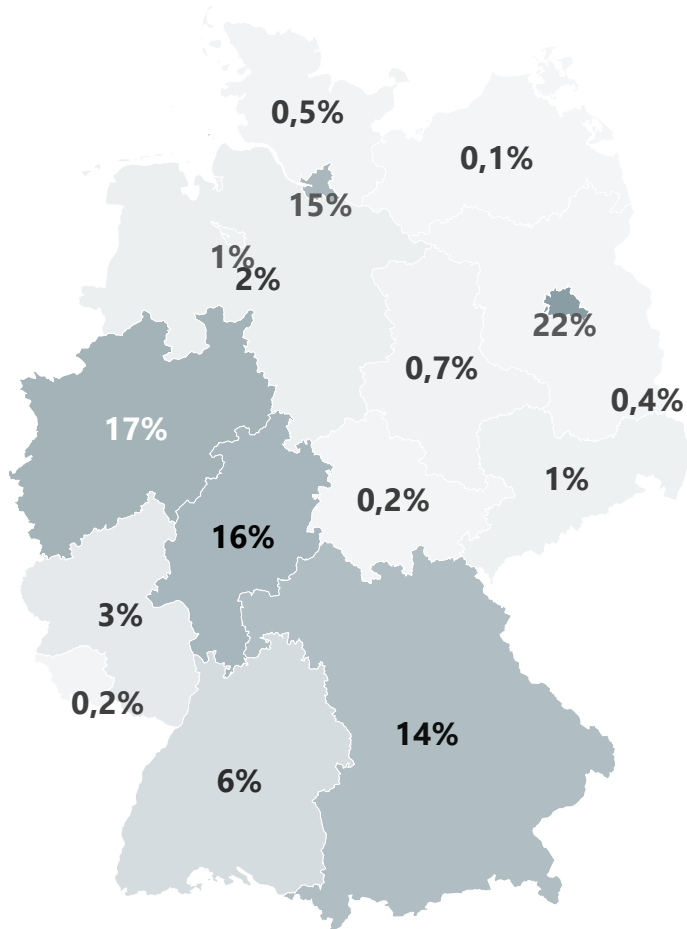
Gegenüber 2018 hat der Anteil der Beschäftigten mit technischen sowie kreativen Tätigkeiten in der Games-Branche zugenommen. Die Verschiebung kann durch die Zunahme kleinerer, produktionsorientierter Studios erklärt werden. Dabei hat nicht zuletzt die Bundesförderung zu einer Ausweitung der Spieleproduktion in Deutschland geführt und den Bedarf an technischen Fachkräften, etwa in Gameplay- oder Engine-Programmierung, sowie an kreativen Berufen wie Game Design, Art oder Audio erhöht. Hingegen sind die Tätigkeiten im kaufmännischen, organisatorischen und Marketingbereich rückläufig, u. a. aufgrund der Digitalisierung der Vertriebswege sowie der geringeren Aktivität internationaler Publishing-Unternehmen in Deutschland.

VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN NACH TÄTIGKEITEN, 2018 UND 2024 (BESCHÄFTIGTENBEZOGENE AUSWERTUNG)



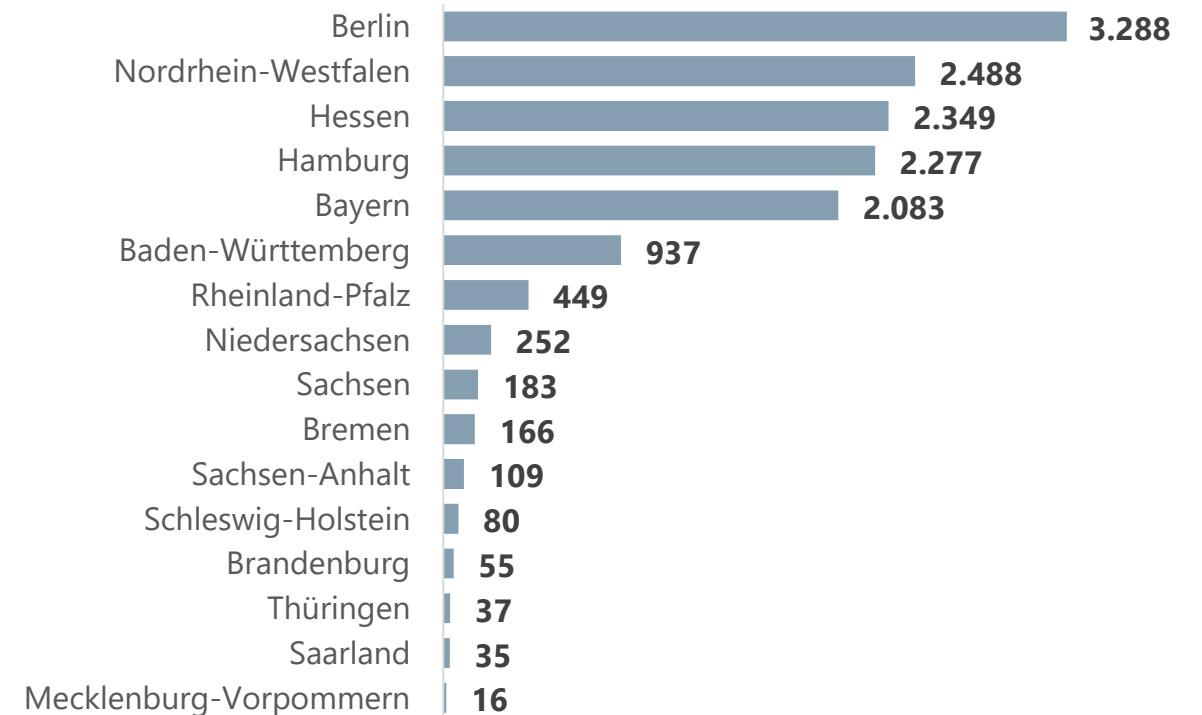
REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN

REGIONALE VERTEILUNG DER BESCHÄFTIGTEN IM ERWEITERTEN GAMES-KERNMARKT NACH HAUPTSTANDORT, 2025



Die meisten Beschäftigten im erweiterten Games-Kernmarkt arbeiten in Berlin (3.288), Nordrhein-Westfalen (2.488), Hessen (2.349), Hamburg (2.277) und Bayern (2.083). Diese fünf Bundesländer sind die größten Arbeitgeberstandorte der deutschen Games-Branche und vereinen zusammen über 80 % aller Beschäftigten. Auffällig ist dabei Hessen: Nach Unternehmenszahl liegt das Bundesland auf Platz 6, bei den Beschäftigten jedoch auf Platz 3, ein Hinweis auf besonders große oder personalstarke Unternehmen.

ANZAHL DER BESCHÄFTIGTEN IM ERWEITERTEN GAMES-KERNMARKT NACH BUNDESLAND, 2025





KAPITEL 4: GEHALTSSITUATION

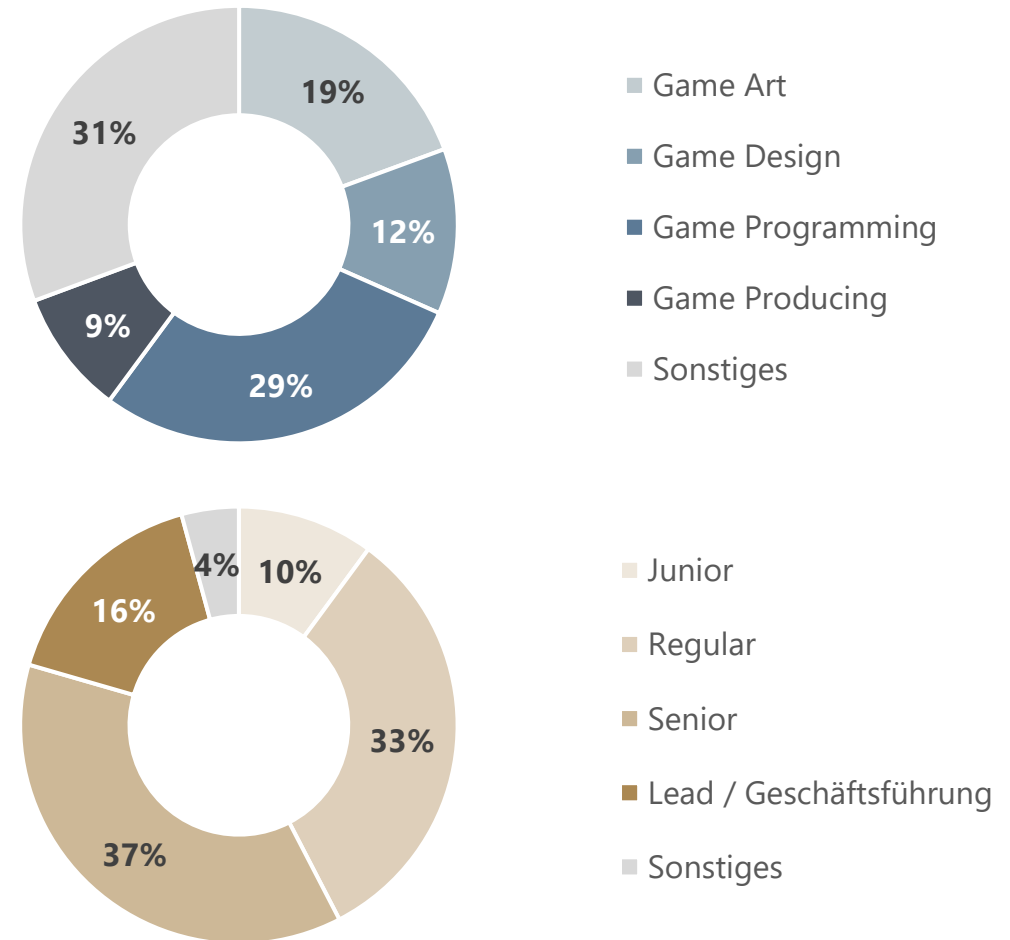
GEHALTSANALYSE: TÄTIGKEITEN UND POSITIONEN IN DER STICHPROBE

Auf Basis einer ergänzenden Gehaltsbefragung wurden im Juli und August 2025 Informationen zu den in der Games-Entwicklung tätigen Beschäftigten erhoben und ausgewertet.

Der größte Anteil der Beschäftigten in den abgefragten Entwicklungsbereichen ist im Bereich Game Programming tätig (29 %), gefolgt von Game Art (19 %), Game Design (12 %) und Game Producing (9 %). 31 % entfallen unter sonstige Tätigkeitsbereiche.

Bezogen auf die Positionen entfällt der größte Anteil auf Senior-Stellen (37 %), gefolgt von Regular-Positionen (35 %), Leitungs- bzw. Geschäftsführungsfunktionen (16 %) sowie Junior-Stellen (10 %).

VERTEILUNG DER IN DER ENTWICKLUNG BESCHÄFTIGTEN NACH TÄTIGKEITSFELDERN UND POSITION, 2024



Quelle: Goldmedia-Branchenbefragung (Gehalt) 2025. Frage (oben): „Bitte nennen Sie die Anzahl Ihrer Mitarbeitenden in den folgenden Tätigkeitsfeldern, die am 31.12.2024 in Ihrem Unternehmen ohne Mutter- oder Tochterunternehmen tätig waren (Schätzung genügt). Hinweis: Falls Mitarbeitende mehrere Tätigkeitsbereiche abdecken, wählen Sie bitte die Gruppe, die den Haupttätigkeitsschwerpunkt beschreibt“, n=108 mit insgesamt 2.387 Beschäftigten. Frage (unten): „Bitte nennen Sie die Anzahl Ihrer Mitarbeitenden nach Position, die am 31.12.2024 in Ihrem Unternehmen ohne Mutter- oder Tochterunternehmen tätig waren (Schätzung genügt)“, n=108 mit insgesamt 2.387 Beschäftigten.

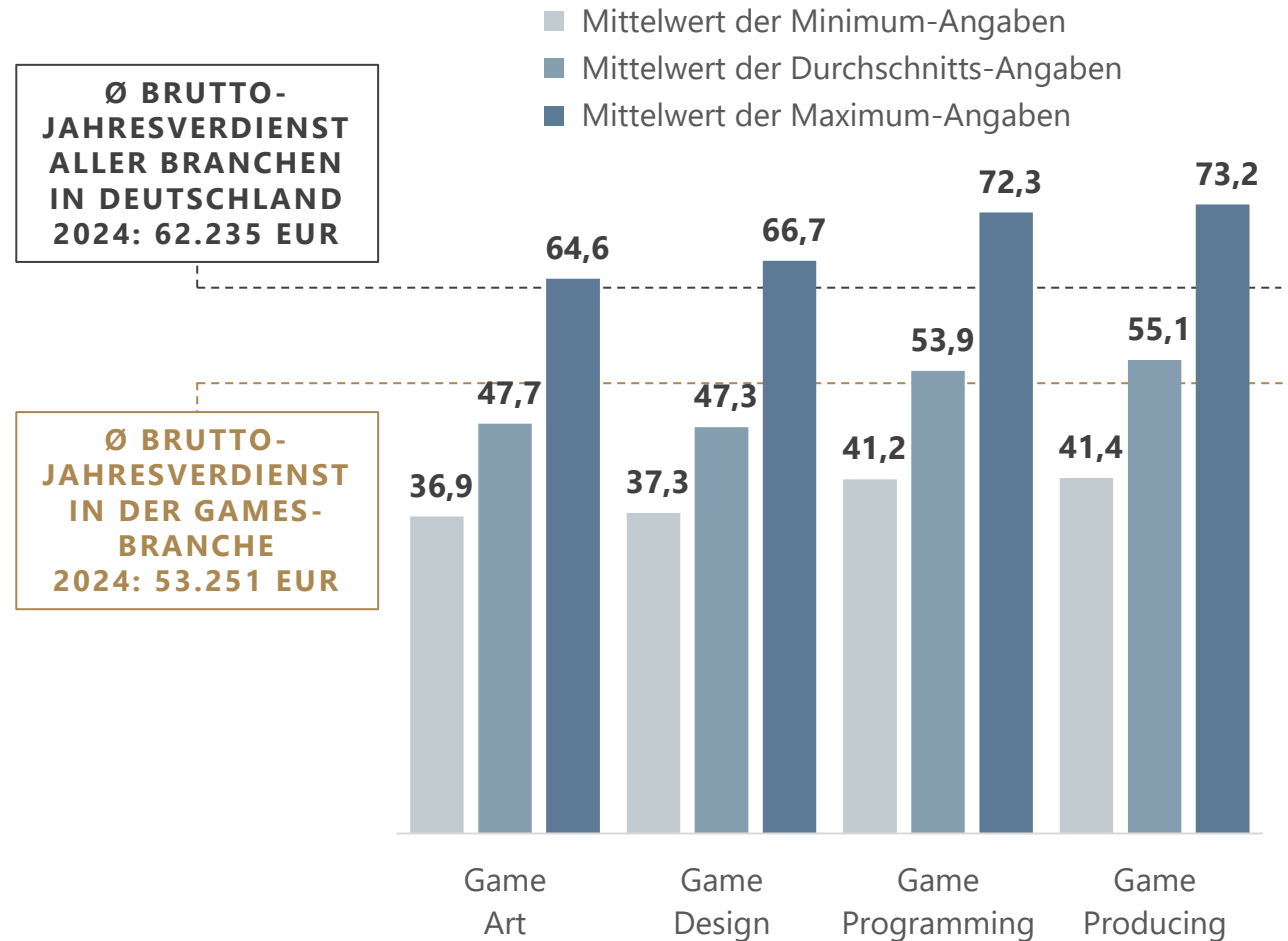
GEHALTSSTRUKTUR: DURCHSCHNITTGEHÄLTER

Die befragten Unternehmen wurden gebeten, für die einzelnen Tätigkeitsbereiche Durchschnitts-, Minimal- und Maximalgehälter anzugeben. Dabei zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den Berufsgruppen: Die höchsten jährlichen Durchschnittsgehälter entfallen auf das Game Producing mit rund 55.100 EUR sowie auf das Game Programming mit 53.900 EUR, dabei sind Maximalgehälter von mehr als 70.000 EUR üblich. Im Vergleich dazu liegen die durchschnittlichen Jahresgehälter im Bereich Game Art (47.700 EUR) und im Game Design (47.300 EUR) deutlich darunter.

Die Spannweite zwischen Minimal- und Maximalwerten fällt in allen Tätigkeitsfeldern unterschiedlich aus. Sie reicht von 36.900 bis 64.600 EUR im Bereich Game Art und von 41.200 bis 72.300 EUR im Bereich Game Programming.

Zum Vergleich: Der durchschnittliche Bruttojahresverdienst einschließlich Sonderzahlungen aller Vollzeitbeschäftigten in Deutschland im Jahr 2024 betrug 62.235 EUR brutto.¹ Damit liegt das Gehaltsmittel in der Games-Branche rund 9.000 EUR (14 %) unter dem Durchschnittsverdienst in Deutschland.

GEHALTS-MITTELWERTE NACH TÄTIGKEITSBEREICH IN TEUR, 2024 (BESCHÄFTIGTENBEZOGENE AUSWERTUNG)



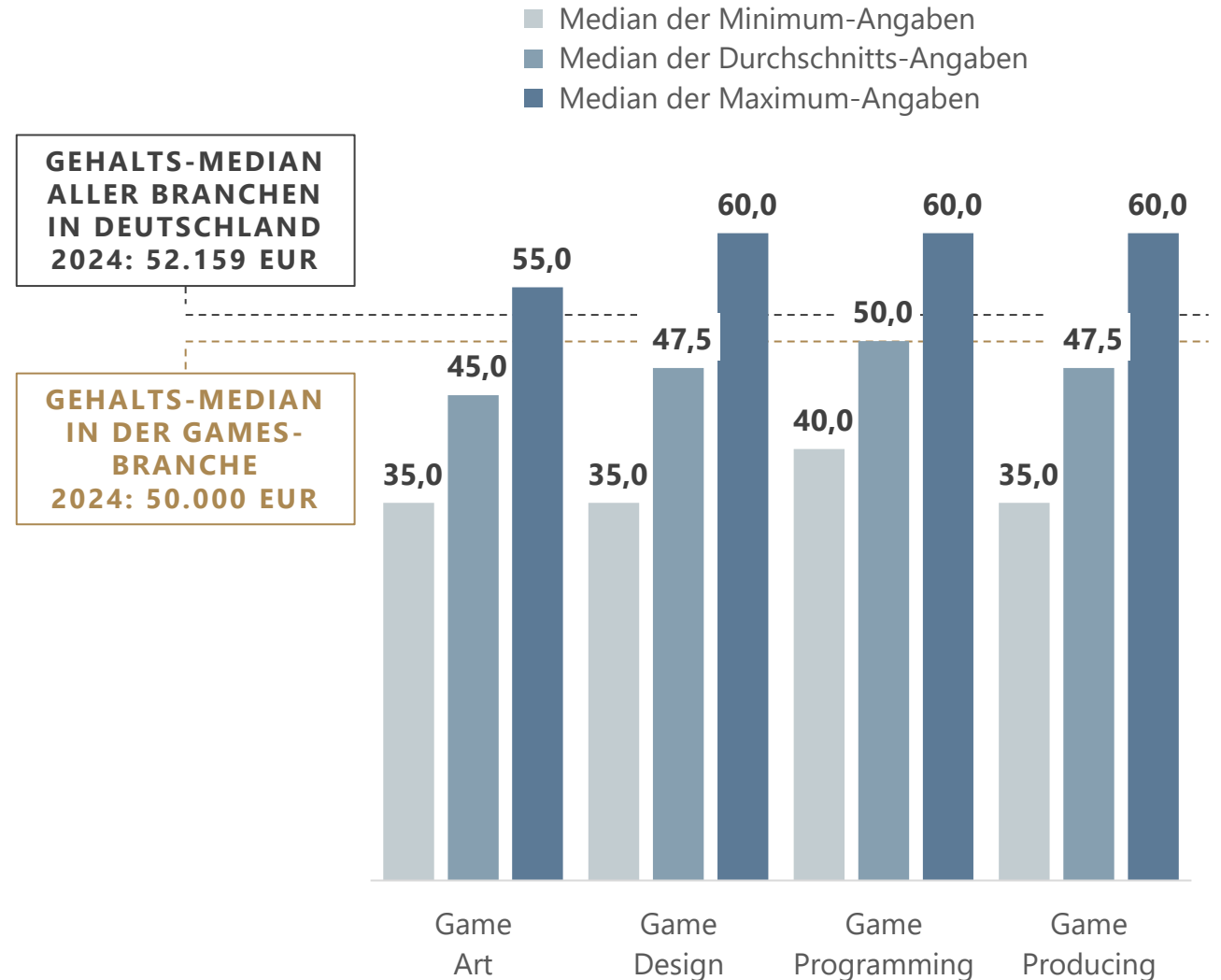
GEHALTSSTRUKTUR: MITTLERE GEHÄLTER (MEDIANE)

Werden alle Gehaltsangaben nach der angegebenen Höhe sortiert, gibt der Median den mittleren Wert an, der den Datensatz in zwei gleich große Hälften teilt. Dieser bildet die typische Einkommenssituation in der Branche wirklichkeitsnaher ab als der Durchschnitt, der durch sehr hohe oder sehr niedrige Werte verzerrt werden kann.

Im Vergleich zu den Durchschnittswerten zeigen die Medianangaben ein ausgeglicheneres Bild der Gehaltsstrukturen in der Games-Branche. So liegen die mittleren Jahresgehälter im Game Design, Game Programming und Game Producing zwischen 47.500 und 50.000 EUR, während der Median im Bereich Game Art mit 45.000 EUR etwas darunter liegt. Die maximalen Medianwerte liegen zwischen 55.000 und 60.000 EUR, die minimalen zwischen 35.000 und 40.000 EUR.

In der Median-Betrachtung liegen die Gehälter in der Games-Branche mit insgesamt 50.000 EUR deutlich näher am mittleren Bruttojahresverdienst aller Berufe und Branchen in der Gesamtwirtschaft (52.159 EUR).¹ Die geringeren Unterschiede im Vergleich zu den Durchschnittswerten zeigen, dass das Gehaltsgefüge in der Games-Branche relativ homogen ist. Sehr niedrige oder sehr hohe Gehälter kommen zwar vor, beeinflussen das Gesamtbild jedoch weniger stark als in der Gesamtwirtschaft.

GEHALTS-MEDIANE NACH TÄTIGKEITSBEREICH IN TEUR, 2024 (BESCHÄFTIGTENBEZOGENE AUSWERTUNG)



Quelle: Goldmedia-Berechnung auf Basis von Goldmedia-Branchenbefragung (Gehalt) 2025. Frage: „Wie hoch ist das Jahresgehalt der Beschäftigten Ihres Unternehmens in den folgenden Tätigkeitsfeldern? (Schätzung genügt). Hinweis: Bitte geben Sie für jedes Tätigkeitsfeld das minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehalt (inklusive Boni und sonstigen Vergütungen) für eine Vollzeitstelle über alle Positionen hinweg an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Falls Sie zu einem Tätigkeitsfeld keine Angaben machen können oder möchten, wählen Sie bitte „keine Angabe“, n=106. ¹ Destatis (2025a).

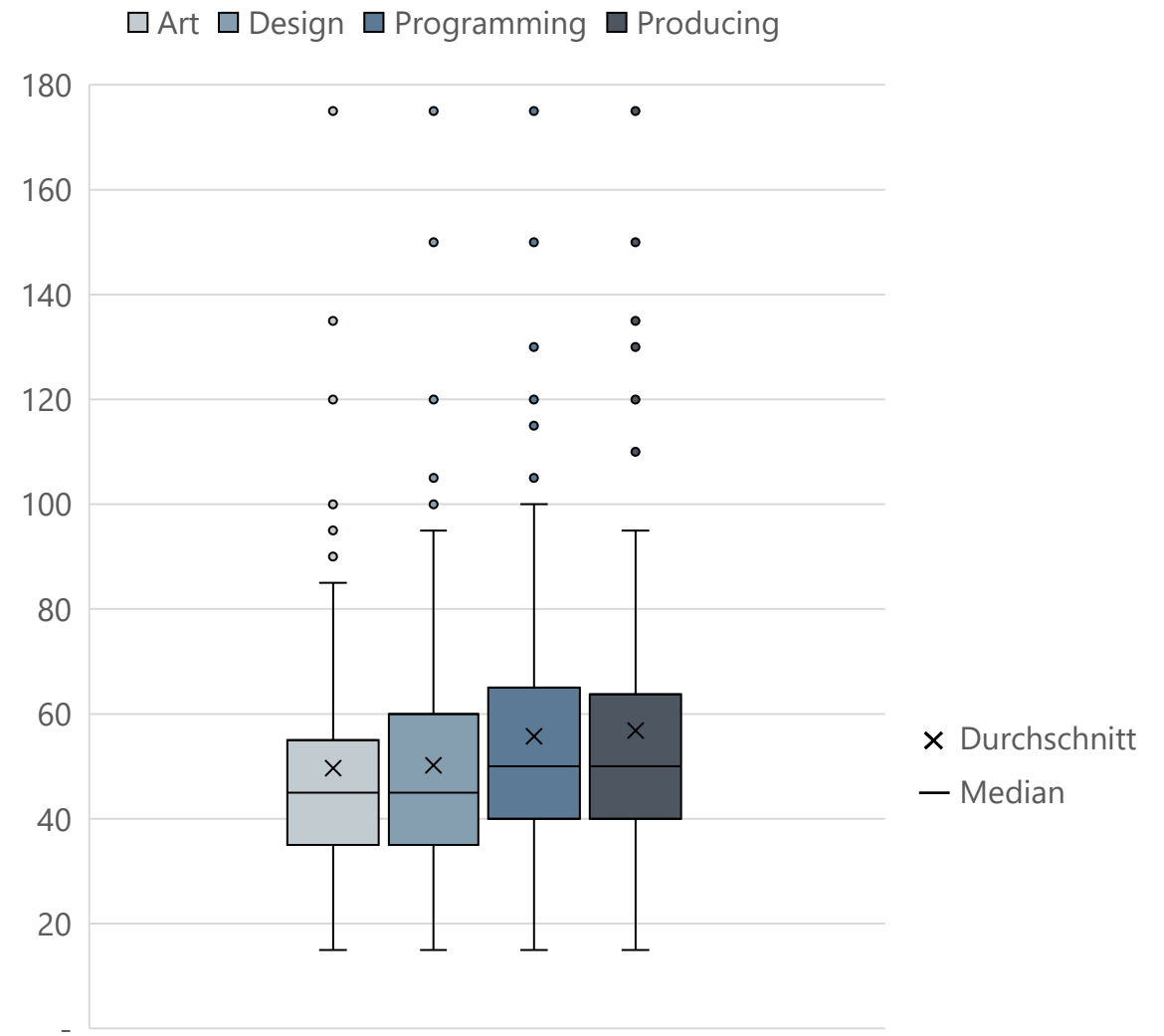
VERTEILUNG DER GEHÄLTER NACH TÄTIGKEITSBEREICH

Die Gehaltsspannen innerhalb der Tätigkeitsfelder variieren unterschiedlich stark: Während die Werte im Bereich Game Art vergleichsweise kompakt ausfallen, zeigt sich im Bereich Programming die größte Streuung. In allen Bereichen treten vereinzelt sehr hohe Jahreseinkommen bis über 170.000 EUR auf. Diese Ausreißer kommen in den Bereichen Game Programming und Producing häufiger vor als in den anderen beiden Tätigkeitsbereichen.

Erläuterung:

Die Boxplots zeigen, wie die Gehälter verteilt sind. Die Box steht für den Bereich, in dem die mittleren 50 % der Gehälter liegen. Der Median ist als Linie und der Durchschnitt als Kreuz dargestellt. Die „Whiskers“ (Fühler) zeigen die Werte, die noch im üblichen Bereich liegen. Punkte außerhalb dieser Fühler gelten als Ausreißer und werden einzeln angezeigt.

VERTEILUNG DER GEHÄLTER NACH TÄTIGKEITSBEREICH IN TEUR, 2024



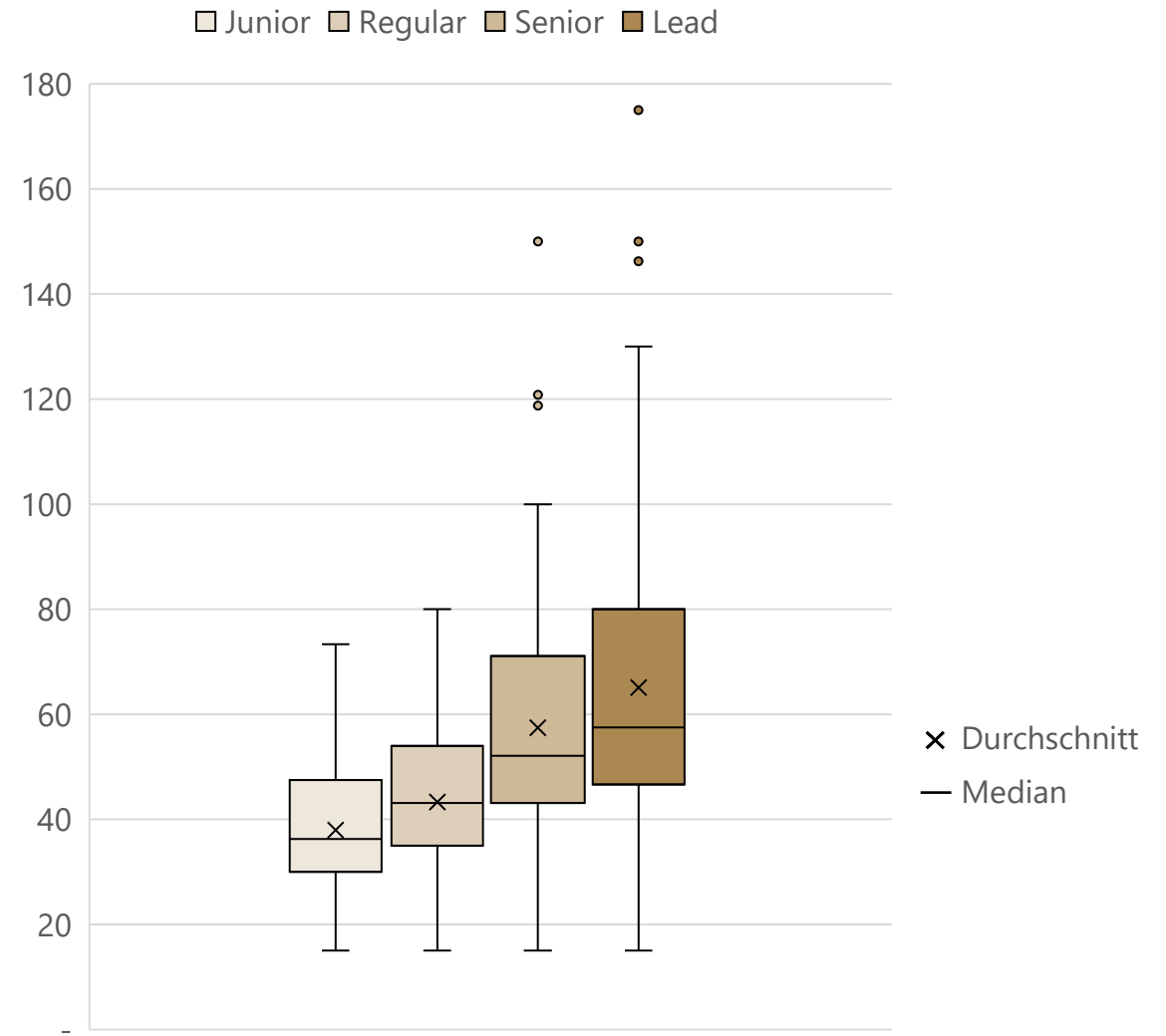
Quelle: Goldmedia-Berechnung auf Basis von Goldmedia-Branchenbefragung (Gehalt) 2025. Frage: „Wie hoch ist das Jahresgehalt der Beschäftigten Ihres Unternehmens in den folgenden Tätigkeitsfeldern? (Schätzung genügt). Hinweis: Bitte geben Sie für jedes Tätigkeitsfeld das minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehalt (inklusive Boni und sonstigen Vergütungen) für eine Vollzeitstelle über alle Positionen hinweg an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Falls Sie zu einem Tätigkeitsfeld keine Angaben machen können oder möchten, wählen Sie bitte „keine Angabe“, n=106.

VERTEILUNG DER GEHÄLTER NACH POSITION

Mitarbeitende in Junior-Positionen erzielen in der Regel Jahresgehälter zwischen 30.000 und 48.000 EUR. In diesem Bereich liegen etwa 50 % der beobachteten Werte. Einzelne Gehälter können jedoch bis zu rund 70.000 EUR erreichen. In Regular-Positionen bewegen sich die Gehälter überwiegend zwischen 35.000 und 54.000 EUR, wobei der Median bei etwa 43.000 EUR und das Maximum bei rund 80.000 EUR liegt.

Für Senior-Positionen zeigt sich eine deutlich breitere Verteilung der Jahresgehälter, die typischerweise im Bereich zwischen 43.000 und 71.000 EUR liegt. Einzelne Ausreißer überschreiten Werte von 170.000 EUR. Die größte Spannweite ist bei den Lead-Positionen zu beobachten: Hier liegen die Gehälter im Regelfall zwischen 50.000 und 80.000 EUR mit einem durchschnittlichen Jahresgehalt von etwa 65.000 EUR, allerdings können Spitzengehälter von bis zu 175.000 EUR erreicht werden.

VERTEILUNG DER GEHÄLTER NACH POSITION IN TEUR, 2024

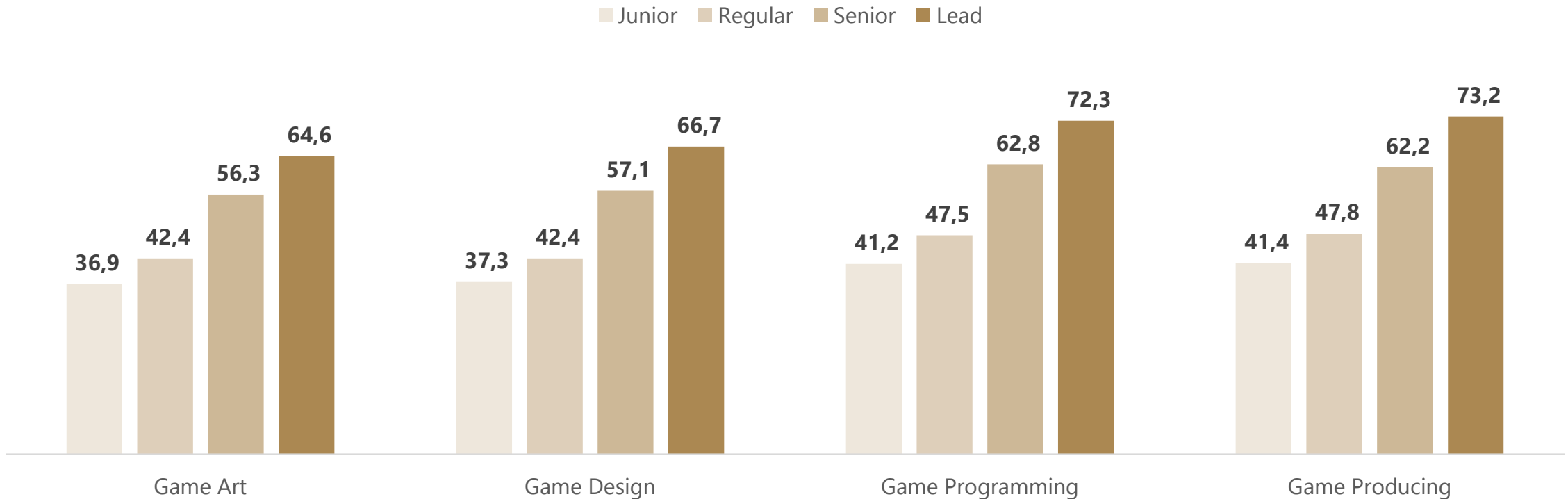


Quelle: Goldmedia-Berechnung auf Basis von Goldmedia-Branchenbefragung (Gehalt) 2025. Frage: „Wie hoch ist das Jahresgehalt der Beschäftigten Ihres Unternehmens in den folgenden Tätigkeitsfeldern? (Schätzung genügt). Hinweis: Bitte geben Sie für jedes Tätigkeitsfeld das minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehalt (inklusive Boni und sonstigen Vergütungen) für eine Vollzeitstelle über alle Positionen hinweg an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Falls Sie zu einem Tätigkeitsfeld keine Angaben machen können oder möchten, wählen Sie bitte „keine Angabe“, n=106; Vgl. ergänzende methodische Hinweise im Anhang.

GEHALTSENTWICKLUNG NACH TÄTIGKEITSFELD

Die durchschnittlichen Jahresgehälter steigen über die Berufslaufbahn hinweg (vom Junior bis zur Lead-Position) in allen Tätigkeitsfeldern deutlich an. Im Bereich Game Art erhöhen sich die Gehälter von rund 36.900 EUR auf 64.600 EUR (+75 %), im Game Design von 37.300 EUR auf 66.700 EUR (+79 %). Im Game Programming reicht die Spanne von 41.200 EUR bis 72.300 EUR (+75 %). Die höchsten Werte finden sich im Game Producing mit 41.400 bis 73.200 EUR (+77 %).

DURCHSCHNITTSGEHALT NACH TÄTIGKEITSFELD UND POSITION IN TEUR, 2024



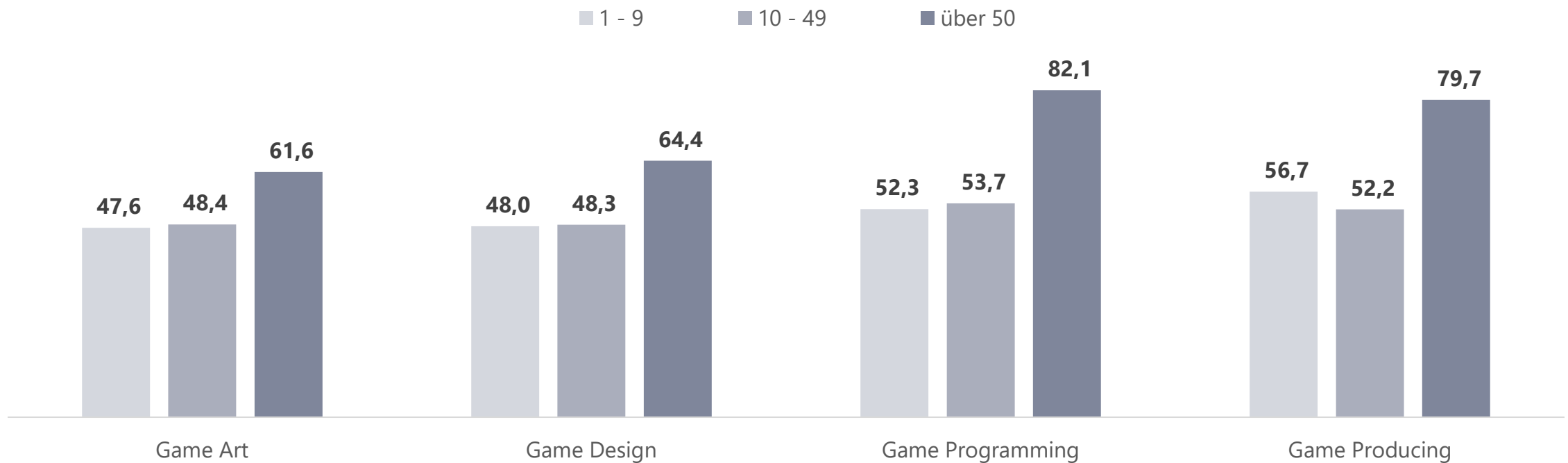
Quelle: Goldmedia-Berechnung auf Basis von Goldmedia-Branchebefragung (Gehalt) 2025. Frage: „Wie hoch ist das Jahresgehalt der Beschäftigten Ihres Unternehmens in den folgenden Tätigkeitsfeldern? (Schätzung genügt). Hinweis: Bitte geben Sie für jedes Tätigkeitsfeld das minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehalt (inklusive Boni und sonstigen Vergütungen) für eine Vollzeitstelle über alle Positionen hinweg an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Falls Sie zu einem Tätigkeitsfeld keine Angaben machen können oder möchten, wählen Sie bitte „keine Angabe“, n=106.

GEHÄLTER NACH UNTERNEHMENSGRÖßE

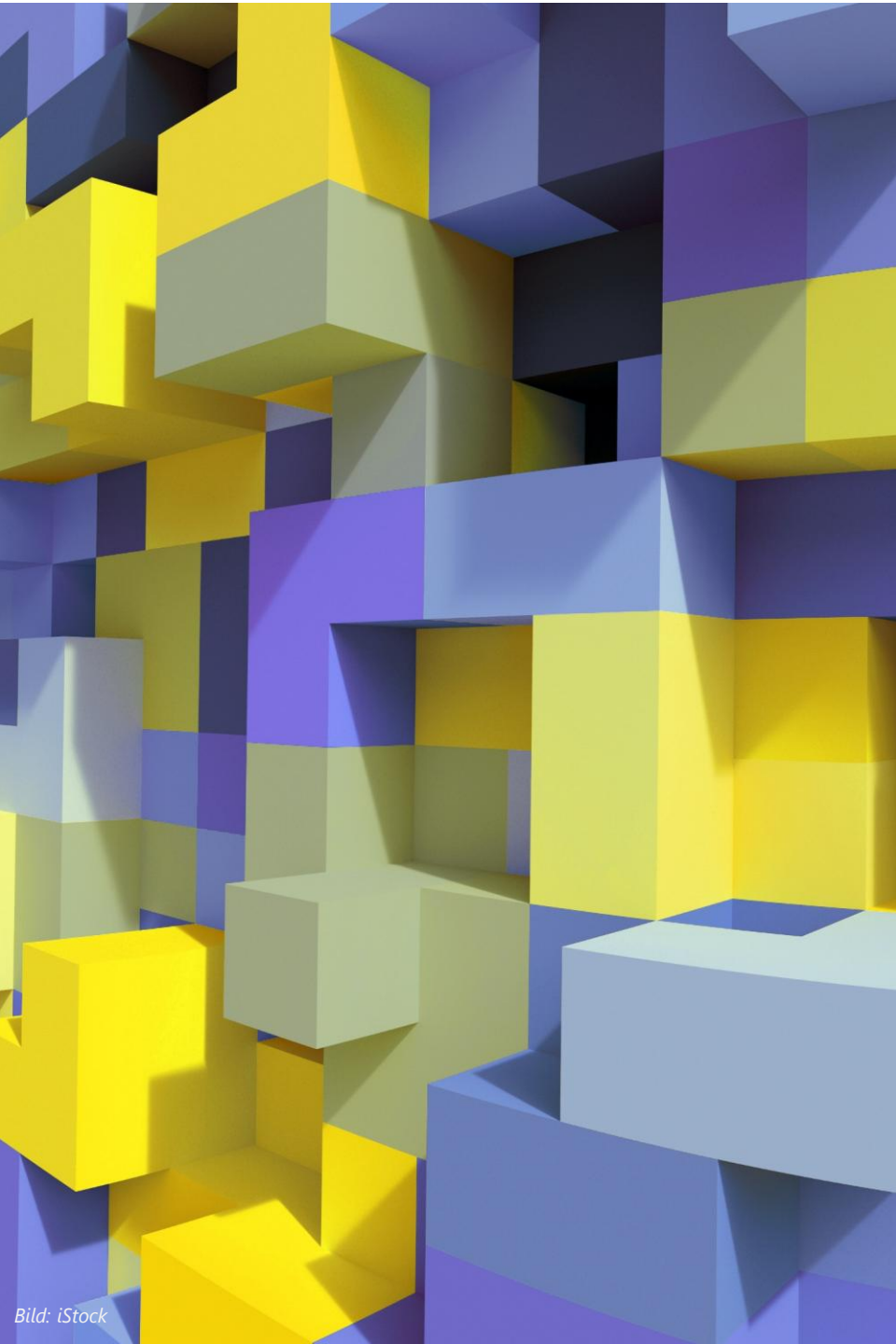
Die durchschnittlichen Jahresgehälter in der Games-Branche variieren nach Unternehmensgröße stark. Insgesamt sind in größeren Unternehmen deutlich höhere Vergütungen üblich.

In Kleinstunternehmen mit bis zu 9 Beschäftigten liegen die Durchschnittsgehälter zwischen 47.600 EUR (Game Art) und 56.700 EUR (Game Producing). In kleinen Unternehmen (10 bis 49 Beschäftigte) bewegen sich die Werte zwischen 48.300 und 53.700 EUR. In mittleren und großen Unternehmen mit über 50 Beschäftigten sind mit 61.600 bis 82.100 EUR wesentlich höhere Durchschnittsgehälter zu verzeichnen.

DURCHSCHNITTSGEHALT NACH TÄTIGKEITSFELD UND UNTERNEHMENSGRÖßE IN TEUR, 2024



Quelle: Goldmedia-Berechnung auf Basis von Goldmedia-Branchenbefragung (Gehalt) 2025. Frage: „Wie hoch ist das Jahresgehalt der Beschäftigten Ihres Unternehmens in den folgenden Tätigkeitsfeldern? (Schätzung genügt). Hinweis: Bitte geben Sie für jedes Tätigkeitsfeld das minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehalt (inklusive Boni und sonstigen Vergütungen) für eine Vollzeitstelle über alle Positionen hinweg an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Falls Sie zu einem Tätigkeitsfeld keine Angaben machen können oder möchten, wählen Sie bitte „keine Angabe“, n=106.



KAPITEL 5: ENTWICKLUNG UND PUBLISHING

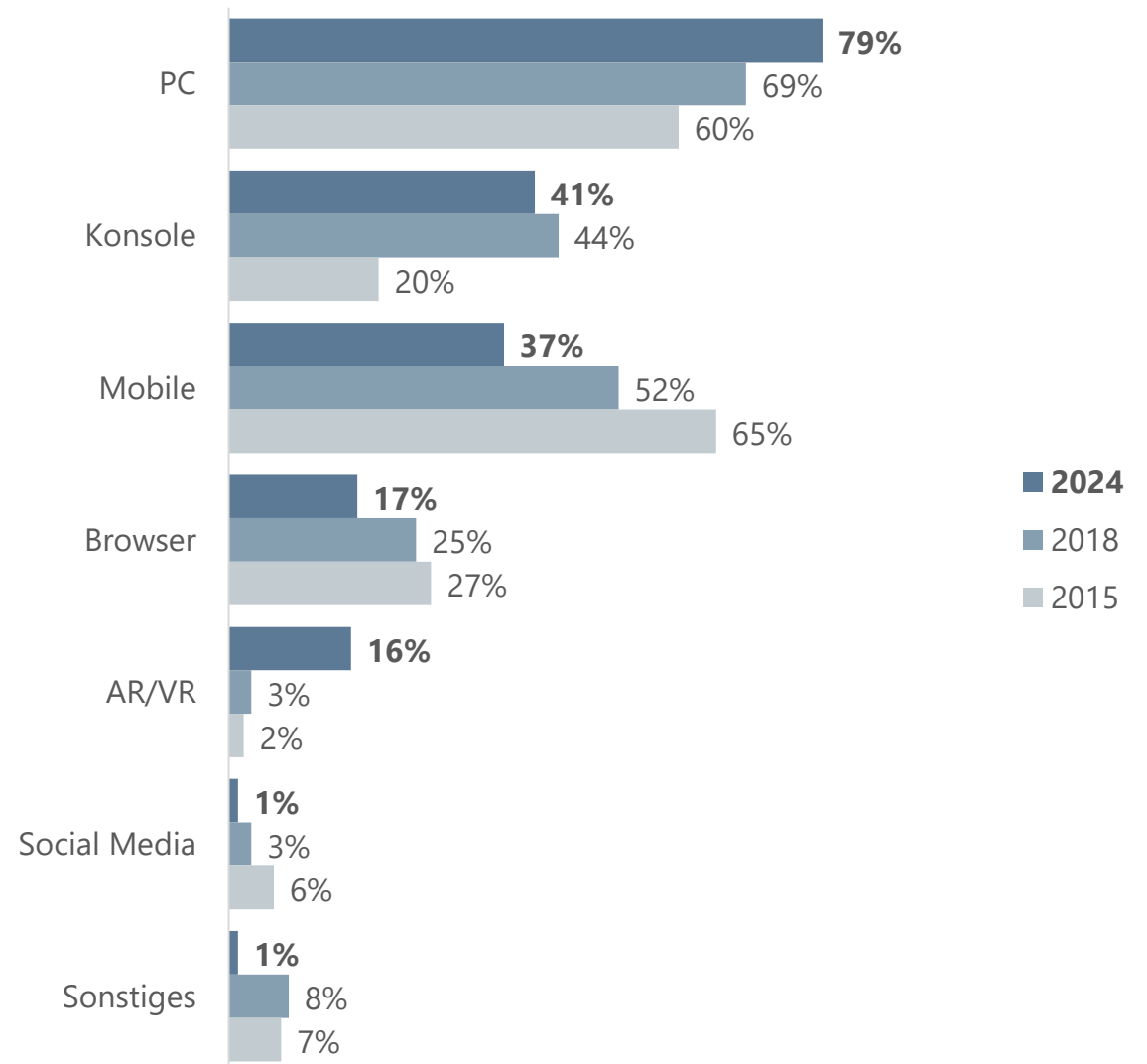
ENTWICKLUNG: SPIELEPLATTFORMEN

Zwischen 2015 und 2024 hat sich der Anteil der Unternehmen, die Games für den PC entwickeln, deutlich erhöht (von 60 % auf 79 %). Damit ist der PC die inzwischen mit Abstand wichtigste Plattform in der Breite der deutschen Games-Unternehmen. Dies spiegelt die Entwicklung einer wachsenden Zahl in Deutschland entstehender kleinerer und mittlerer Studios wider, die sich auf (Indie-)PC-Titel konzentrieren. Der Anteil der Unternehmen, die für Konsolen entwickeln, hat sich bei rund 40 % stabilisiert.

Hingegen ist die Entwicklung von Mobile Games rückläufig (von 65 % auf 37 %). Diese unternehmensbezogene Verschiebung bedeutet allerdings nicht, dass die wirtschaftliche Bedeutung von Mobile Games an Relevanz verliert; vielmehr erzielen einzelne große Anbieter weiterhin hohe Umsätze. Für kleinere Studios ist der Marktzugang und die Monetarisierung im Mobile-Segment zunehmend herausfordernd: Vollpreistitel sind unüblich, und eine Refinanzierung gelingt meist nur über aufwändige Live-Services und In-Game-Monetarisierung.

Der Anteil der Unternehmen, die auch für AR/VR entwickeln, ist ebenfalls deutlich gestiegen, von 3 % im Jahr 2015 auf 16 % im Jahr 2024. Dies verdeutlicht die zunehmende Relevanz immersiver Technologien und experimenteller Plattformen in der deutschen Games-Entwicklung.

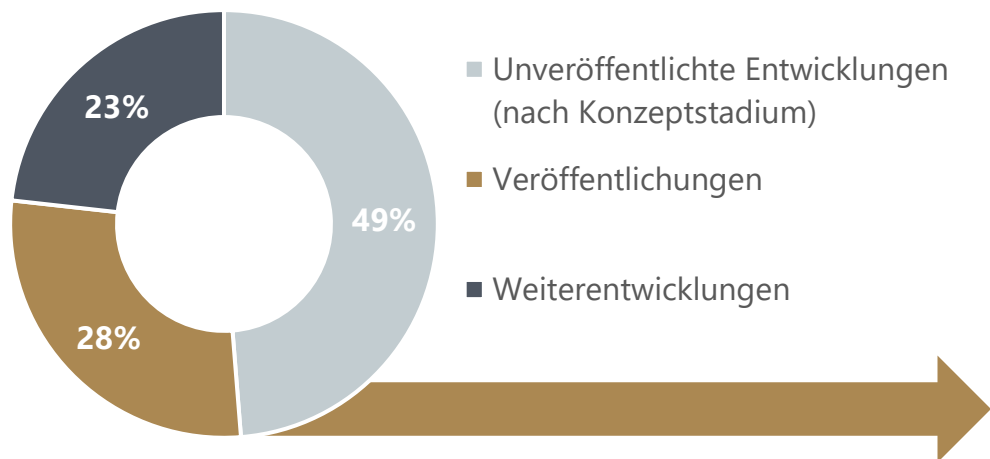
SPIELEPLATTFORMEN, FÜR DIE GAMES-UNTERNEHMEN SPIELE ENTWICKELN, 2015, 2018 UND 2024



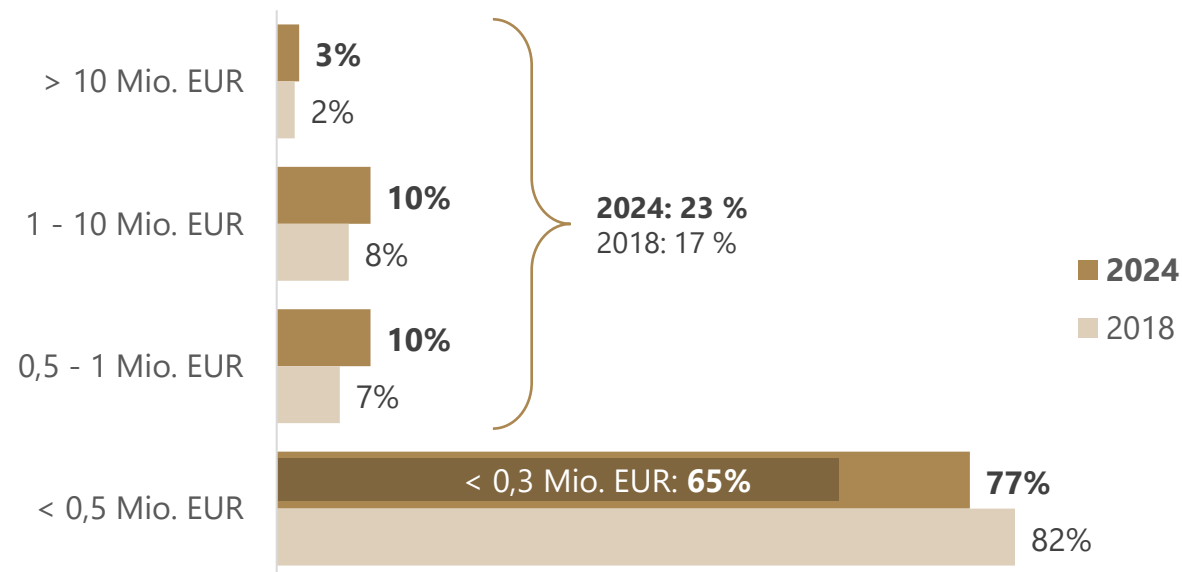
ENTWICKLUNGSBUDGETS

Rund die Hälfte (49 %) der Projekte der befragten Unternehmen befinden sich derzeit in Entwicklung und sind bislang unveröffentlicht. Etwa 28 % entfallen auf bereits veröffentlichte Titel, während rund 23 % Weiterentwicklungen bestehender Spiele darstellen, zum Beispiel in Form von Updates, Erweiterungen oder neuen Versionen. Auf ein veröffentlichtes Game kommen demnach rund zwei Titel, die sich noch in Entwicklung befinden, sowie ein weiteres, das aktuell weiterentwickelt wird. Der Anteil der höher budgetierten Projekte (mindestens 0,5 Mio. EUR) ist deutlich gestiegen – von 17 % (2018) auf 23 % (2024). Der größte Teil der Projekte verfügt jedoch weiterhin über ein Budget von unter 0,5 Mio. EUR. Dabei liegen 65 % der Budgets bei unter 300.000 EUR (2018 nicht abgefragt). Durch die Mindestprojektgröße von 300.000 EUR sind diese Projekte im Rahmen der Bundesförderung seit 2025 nicht mehr förderfähig.

DEUTSCHE GAMES NACH STADIUM DER ENTWICKLUNG, 2024



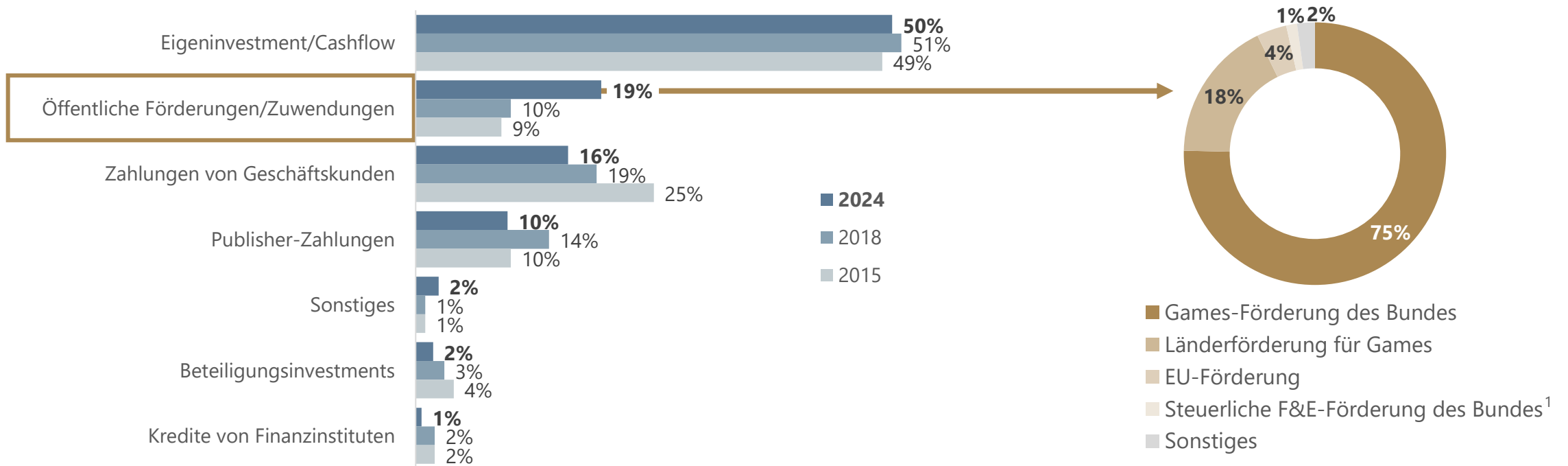
BUDGETS DER VERÖFFENTLICHUNGEN, 2018 UND 2024



FINANZIERUNGSQUELLEN DER ENTWICKLUNGS-UNTERNEHMEN

Eigenmittel sind nach wie vor der wichtigste Finanzierungsbaustein der deutschen Entwicklungs-Unternehmen. Ihr Anteil am Finanzierungsmix beträgt weiterhin rund die Hälfte der Gesamtfinanzierung und bleibt damit relativ konstant. Der Anteil der öffentlichen Förderung hat sich bei den befragten Unternehmen im Vergleich zu 2018 hingegen verdoppelt – von 10 % (2018) auf 19 % (2024). Innerhalb dieses Finanzierungsbausteins entfallen rund drei Viertel auf Mittel aus der Bundesförderung. Damit sinkt auch die Abhängigkeit der Entwicklungsunternehmen von Zahlungen durch Geschäftskunden und Publisher, deren Anteil rückläufig ist. Beteiligungs-investments und Kredite von Finanzinstituten spielen weiterhin nur eine marginale Rolle.

FINANZIERUNGSQUELLEN DER GAMES-UNTERNEHMEN, DIE (AUCH) ENTWICKELN, 2015, 2018 UND 2024

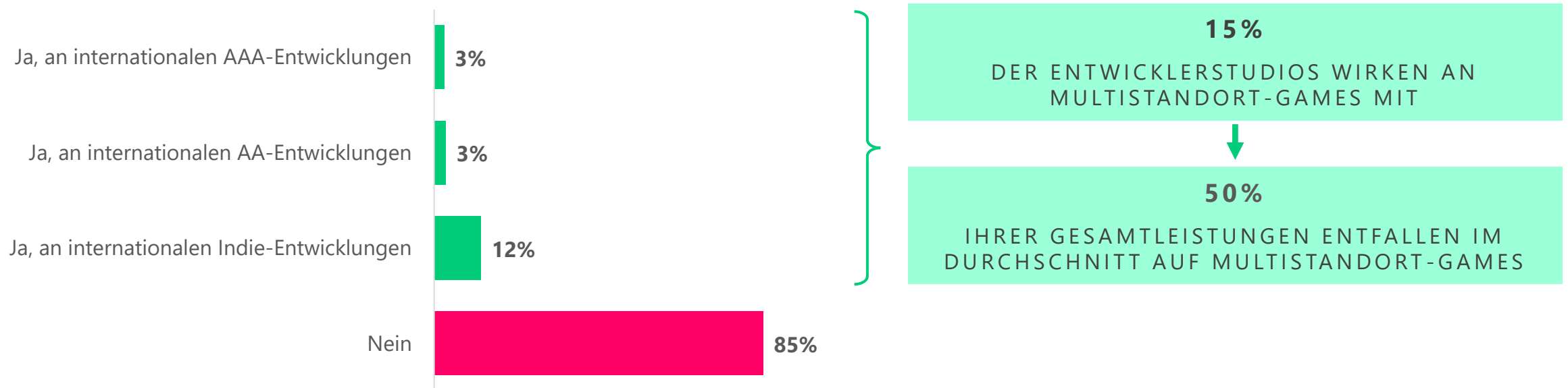


Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage (links): „Welche der folgenden Finanzierungsquellen haben Sie 2024 für Ihr Unternehmen genutzt und wie hoch war deren jeweiliger Anteil an der Gesamtfinanzierung?“, n(nur Entwickler)=239; ¹ Steuerliche Förderung von Forschung und Entwicklung des Bundes; Unternehmensbezogene Auswertung. Frage (rechts): „Welche Arten öffentlicher Förderung haben Sie 2024 erhalten?“ Hinweis: Förderungen, bei denen der Auszahlungszeitpunkt im Jahr 2024 lag, unabhängig vom Zeitpunkt der Bewilligung, n=162; HMS (2017); HMS (2020).

MITWIRKUNG AN INTERNATIONALEN MULTISTANDORT-GAMES

Während die große Mehrheit der deutschen Entwicklerstudios nicht an Multistandort-Entwicklungen beteiligt ist, wirkten im Jahr 2024 rund 15 % an Projekten mit, die gemeinsam mit Teams an anderen internationalen Standorten umgesetzt wurden. Für diese Studios hat die grenzüberschreitende Zusammenarbeit eine bedeutende wirtschaftliche Relevanz. Im Durchschnitt entfällt etwa die Hälfte ihrer Gesamtleistungen auf solche Multistandort-Games. Auch wenn internationale Co-Produktionen in der deutschen Games-Branche bislang also nur eine Minderheit betreffen, sind sie für die beteiligten Studios ein zentraler Bestandteil ihres Geschäftsmodells. Sie leisten zudem einen starken Beitrag zum Know-how-Transfer und nehmen eine Schlüsselrolle für die Entwicklung und Produktion aufwendiger Titel in Deutschland ein.

MITWIRKUNG VON DEUTSCHEN ENTWICKLERSTUDIOS AN INTERNATIONALEN MULTISTANDORT-ENTWICKLUNGEN¹, 2024



Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage (links): „Haben Sie 2024 an internationalen Multistandort-Entwicklungen mitgewirkt? (Mehrfachauswahl möglich)“, n=232; Frage (rechts): „Wie hoch war 2024 der Anteil Ihrer gesamten Leistungen, der auf internationale Multistandort-Entwicklungen entfiel?“, n=35; ¹ AAA-Entwicklungen: mind. 50 Mio. EUR Gesamtbudget, AA-Entwicklungen: 10 bis 50 Mio. EUR Gesamtbudget, Indie-Entwicklungen: bis 10 Mio. EUR Gesamtbudget.

FINANZIERUNGSQUELLEN DER PUBLISHINGUNTERNEHMEN

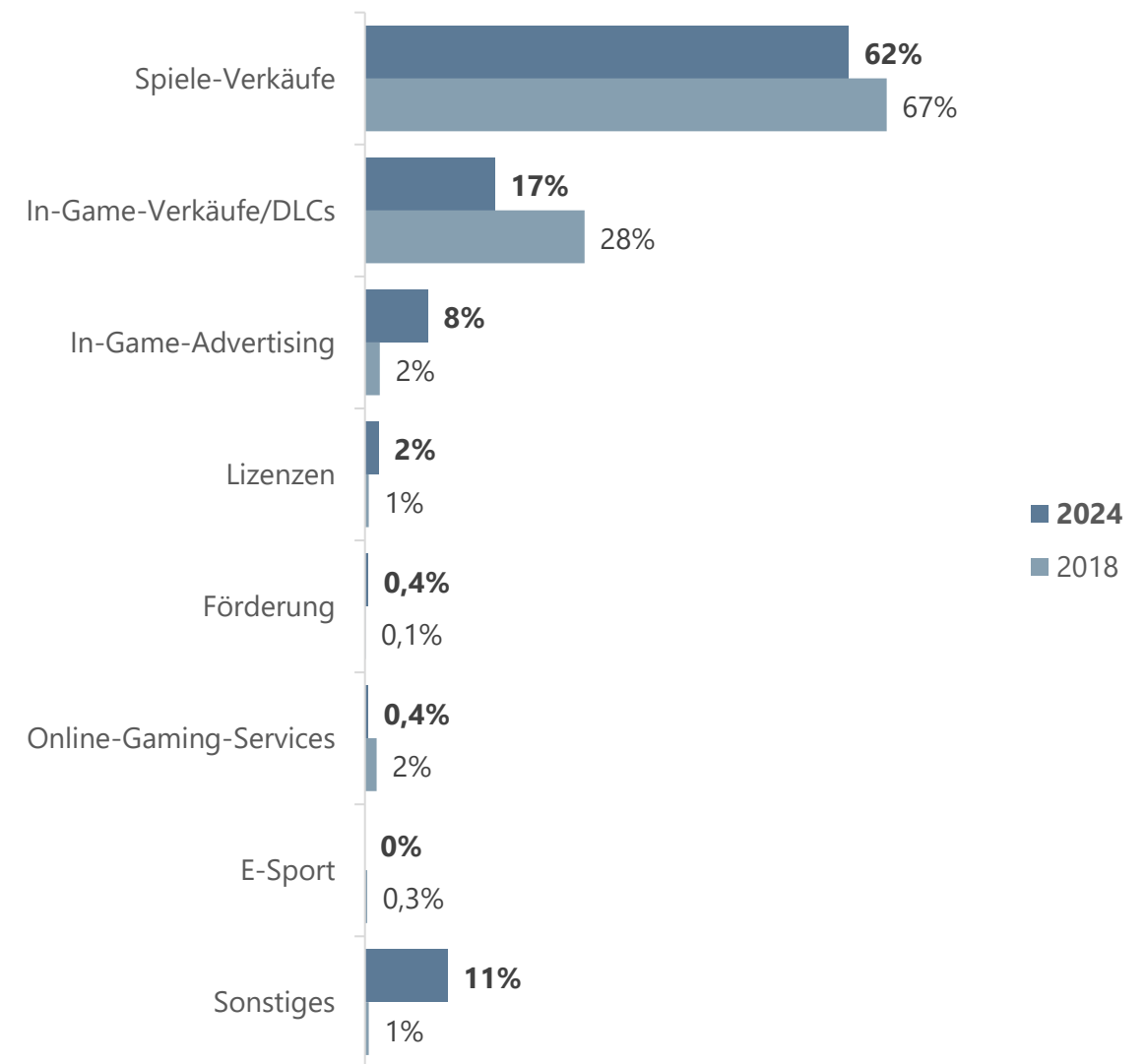
Die Verteilung der Einnahmequellen im Publishingbereich zeigt Verschiebungen in der Umsatzstruktur der deutschen Publishingunternehmen zwischen 2018 und 2024:

Spielerverkäufe bleiben mit 62 % die mit Abstand wichtigste Erlösquelle, ihr Anteil an den Umsätzen ist jedoch leicht rückläufig (2018: 67 %). Rückläufig ist auch der Anteil von In-Game-Verkäufen und DLCs, die von 28 % auf 17 % zurückgingen.

Gleichzeitig ist der Anteil der In-Game-Werbung deutlich gestiegen – von 2 % im Jahr 2018 auf 8 % im Jahr 2024 – und gewinnt damit auch in Deutschland zunehmend an Relevanz. Das Wachstum findet im Wesentlichen im Mobile-Bereich statt.

Lizeneinnahmen sowie Förderungen und E-Sport spielen weiterhin eine marginale Rolle. Der Anteil der Kategorie „Sonstiges“ ist hingegen deutlich gestiegen (von 1 % auf 11 %), hierunter fallen u. a. Dienstleistungen innerhalb einzelner globaler Konzerne.

ANTEIL DER FINANZIERUNGSQUELLEN AM PUBLISHINGUMSATZ, 2018 UND 2024 (UMSATZBEZOGENE AUSWERTUNG)





KAPITEL 6: KENNZAHLEN DER GAMES-FÖRDERUNG

ENTWICKLUNG DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES

Die Games-Förderung des Bundes wurde 2019 von der Bundesregierung eingeführt und war zunächst beim damaligen Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) sowie zwischen Dezember 2021 und Mai 2025 beim Bundeswirtschaftsministerium (BMWK/BMWE) angesiedelt. Seit dem 06. Mai 2025 wurde die Zuständigkeit für das Thema Games auf das Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) übertragen.

Die Förderung war zunächst (bis 09/2020) an die De-minimis-Regelung gebunden und damit auf 200.000 EUR pro Projekt innerhalb von drei Jahren begrenzt. Nach der beihilferechtlichen Genehmigung der Förderrichtlinie entfiel diese Begrenzung, wodurch nun deutlich höhere Fördersummen möglich sind. Die Förderung stieß seitdem auf sehr hohe Nachfrage und löste eine Gründungswelle aus (vgl. Chart 12).

Im Oktober 2022 wurde aufgrund ausgeschöpfter Mittel ein Antragsstopp verhängt, der zum 01.01.2023 nach einer einmaligen Mittelerhöhung auf 70 Mio. EUR wieder aufgehoben wurde. Anfang Mai 2023 erfolgte jedoch ein erneuter Antragsstopp, da die Fördermittel für 2023 und 2024 bereits vollständig gebunden waren. Neue Anträge waren damit nicht mehr möglich, da die Mittel vollständig für bereits bewilligte Vorhaben benötigt wurden.

Ende 2023 wurden für die Games-Förderung weitere 33 Mio. EUR zur Verfügung gestellt, die bei der Beauftragten für Kultur und Medien (BKM) angesiedelt waren und 2024/25 zum Teil (rund 8,5 Mio. EUR) für das Gründungsprogramm „Press Start“ aufgewendet wurden.

Im Dezember 2024 veröffentlichte das BMWK/BMWE eine neue Förderrichtlinie zur Games-Förderung. Teile der BKM-Mittel (rund 17 Mio. EUR) flossen in diese neue Förderrichtlinie, waren jedoch bereits nach wenigen Wochen ausgeschöpft, sodass für die BKM-Mittel im Februar 2025 ein Antragsstopp verhängt wurde. Eine Antragstellung für die Mittel des BMWK/BMWE war weiterhin möglich. Aufgrund der nach dem Koalitionsbruch bestehenden vorläufigen Haushaltsführung gab es Einschränkungen, die am Bedarf der Branche vorbei zielten. So konnten etwa keine über 2025 hinaus laufenden Projekte bewilligt werden.

Nach dem Regierungswechsel beschloss die Bundesregierung im Juni 2025, die Mittelausstattung für Games deutlich auf 88 Mio. EUR im Jahr 2025 bzw. jährlich 125 Mio. EUR ab 2026 erhöhen zu wollen. Im Juli erfolgte ein neuer Förderaufruf, der die bestehenden Einschränkungen aufheben konnte. Erklärtes Ziel ist es „den Standort Deutschland durch verlässliche Förderung international wettbewerbsfähig [zu] machen.“¹

ÜBERSICHT: ZEITLICHE ENTWICKLUNG DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES

Die Games-Förderung des Bundes wurde mit der von der EU-Kommission beihilferechtlich genehmigten Förderrichtlinie "Computerspieleförderung des Bundes" im August 2020 eingeführt. Sie etablierte sich schnell als wichtiges Instrument für die Branche. Die große Nachfrage nach Mitteln führte bereits im Oktober 2022 zum ersten Antragsstopp. Trotz einmaliger Erhöhung des Förderbudgets im November 2022 kam es kurze Zeit später zum erneuten Antragsstopp.

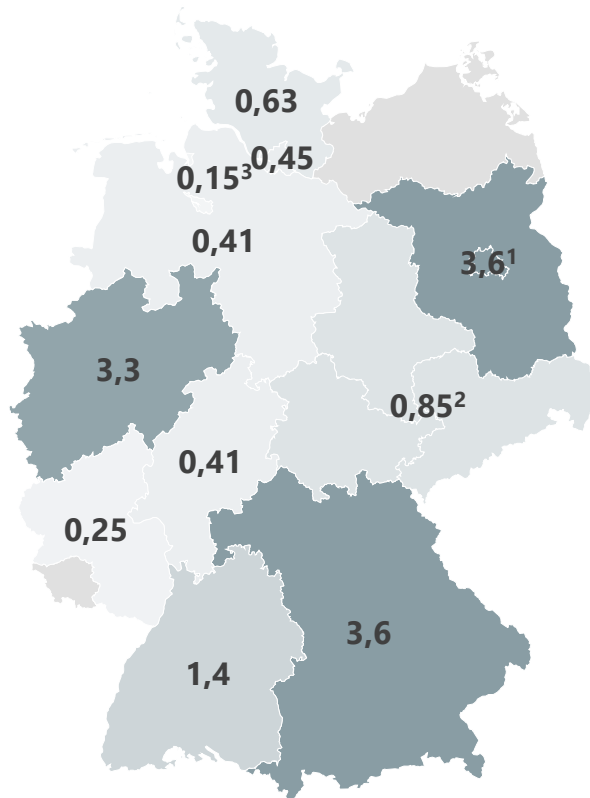
Ende 2024 trat die neue Förderrichtlinie „Games-Förderung des Bundes“ in Kraft. 2024/25 startete unabhängig davon das BKM-Programm „Press Start“, das speziell Gründende mit Stipendien und Coaching unterstützt.

ZEITLICHE ENTWICKLUNG DER BUNDESWEITEN GAMES-FÖRDERUNG



REGIONALE GAMES-FÖRDERUNG

REGIONALE GAMES-FÖRDERPROGRAMME IN DEUTSCHLAND, FÖRDERVOLUMEN IN MIO. EUR, STAND: 2024



Die Förderung von Games in Deutschland beruht auf einem Zusammenspiel von Bundes- und Länderprogrammen: Während der Bund primär größere Entwicklungs- und Produktionsvorhaben adressiert, ermöglichen die Länder oft kleinere Mindestprojektgrößen und fördern zusätzlich Konzeptentwicklungen, Prototyping, Produktionsvorbereitung, Qualifizierungsmaßnahmen sowie standortbezogene Infrastrukturprojekte.

Die regionalen Games-Förderprogramme in Deutschland sind unterschiedlich ausgestattet und entwickeln sich fortlaufend weiter. Bayern, Berlin/Brandenburg und Nordrhein-Westfalen verfügten 2024 über die höchsten Fördervolumina. In Bayern soll das Budget ab 2026 deutlich ausgeweitet werden.⁴ Berlin und Brandenburg stellten 2024 rund 3,6 Mio. EUR bereit und ergänzen dies um strukturelle Investitionen, etwa 4,6 Mio. EUR für das House of Games Berlin (Finanzierungszeitraum 2024–2026). Nordrhein-Westfalen hielt 2024 ein Fördervolumen von 3,3 Mio. EUR aufrecht und erweiterte das Budget um 500.000 EUR für Projekte, die Desinformation und Radikalisierung entgegenwirken.

Weitere Länder haben ihre Programme ebenfalls erweitert: Baden-Württemberg stellt 2024 rund 1,4 Mio. EUR bereit, Hamburg 450.000 EUR sowie Hessen und Niedersachsen jeweils 410.000 EUR. Rheinland-Pfalz förderte 2024 mit 250.000 EUR. Schleswig-Holstein hat 2024 erstmals rund 630.000 EUR aus EFRE-Mitteln vergeben. In Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen gingen die Förderzusagen der Mitteldeutschen Medienförderung 2024 leicht zurück. Gleichzeitig wurde das Akzelerator-Programm R42 in Leipzig eingeführt, das vom Land Sachsen mit 900.000 EUR unterstützt wird und ab 2025 zusätzliche Anlauffinanzierungen ermöglicht. Bremen kündigte 2025 erstmals eine Games-Förderung an, ausgestattet mit 150.000 EUR.

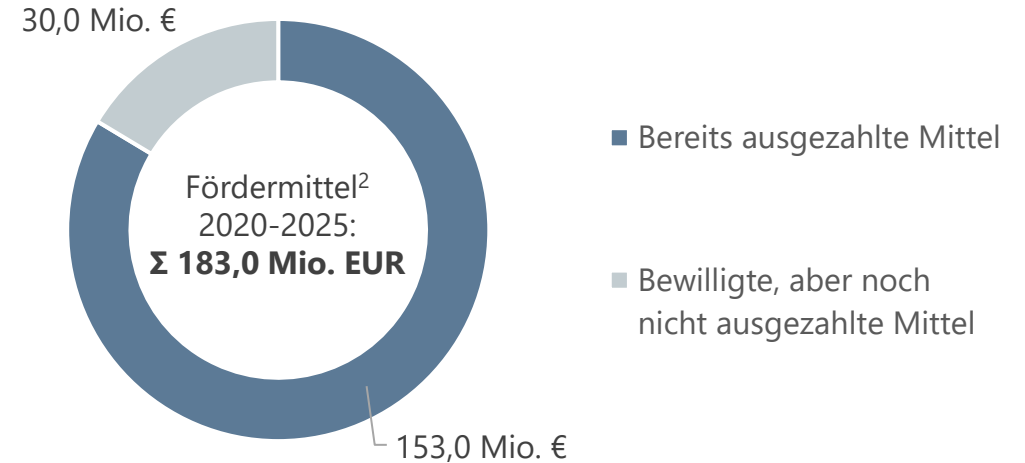
KENNZAHLEN DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES

Seit Start der Games-Förderung des Bundes im August 2020¹ wurden bis Mitte Juni 2025 insgesamt 363 Games von 253 Unternehmen gefördert. Bei 58 der Projekte war die Förderung zu diesem Zeitpunkt noch laufend, es wurden also noch Zahlungen getätigt. Bei 305 Projekten ist das Laufzeitende der Förderung erreicht und die Förderung somit abgeschlossen.

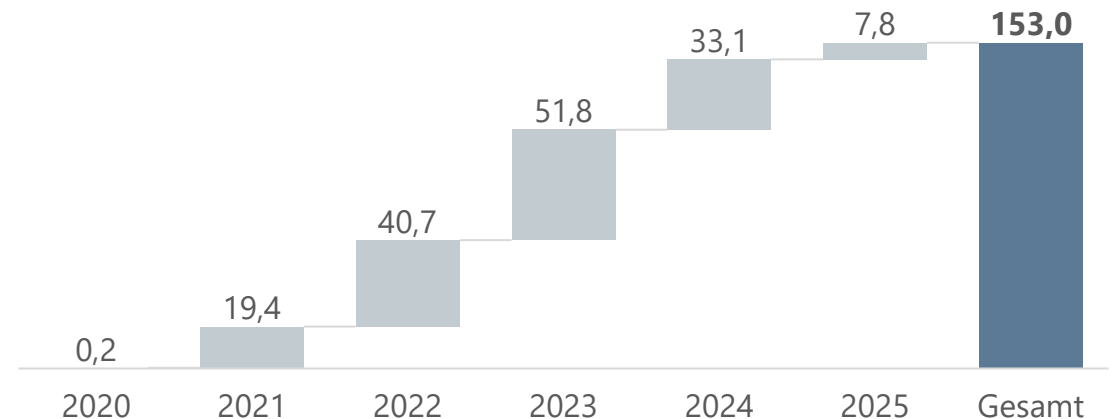
Die für die 363 Games-Projekte bewilligten Bundesmittel (zzgl. Projektpauschale/Zuwendung) lagen im Juli 2025 bei insgesamt 183,0 Mio. EUR. Dies umfasst alle bewilligten Projekte mit einem Laufzeitende bis 2027. Bis 2025 sind bereits 153,0 Mio. EUR, also rund 84 %, an die Fördernehmer ausgezahlt worden.

Die verbleibenden knapp 30 Mio. EUR fließen entweder in noch laufende geförderte Projekte oder wurden bis zum Ende der jeweiligen Förderlaufzeit nicht ganz ausgezahlt.

BEWILLIGTE UND AUSGEZAHLTE MITTEL DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES IN MIO. EUR (2020-2025 KUMULIERT), STAND: 06/2025



ABGEFLOSSENE MITTEL DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES IN MIO. EUR (2020-2025 KUMULIERT), STAND: 06/2025

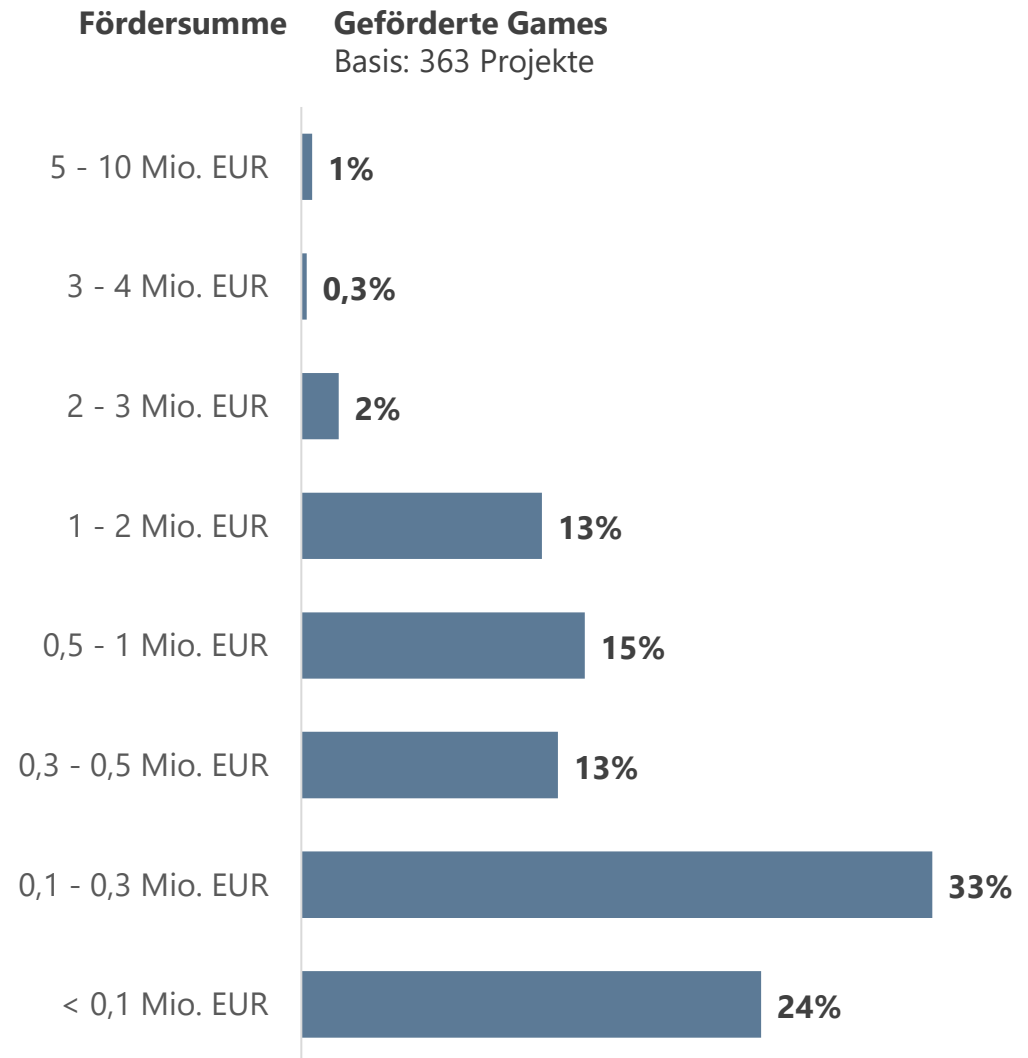


GEFÖRDERTE GAMES NACH FÖRDERSUMMEN

Der Großteil der Projekte wurde bislang mit vergleichsweise geringen Beträgen gefördert. Insgesamt wurden weit über die Hälfte aller geförderten Spiele (rund 70 % bzw. 253 Projekte) mit weniger als 500.000 EUR unterstützt. Die größte Gruppe macht dabei der Cluster von 100.000 und 300.000 EUR Förderung aus: 33 % der geförderten Spiele – das entspricht 118 Projekten – fallen in diese Kategorie.

110 Games (30 % aller Projekte) wurden mit Fördersummen zwischen 500.000 und 2 Mio. EUR gefördert, 10 Projekte erhielten Fördersummen von mehr als 2 Mio. EUR.

VERTEILUNG GEFÖRDERTER GAMES NACH FÖRDERSUMME (2020-2025 KUMULIERT), STAND: 06/2025



FÖRDERVOLUMEN NACH HÖHE DES PROJEKTBUGETS

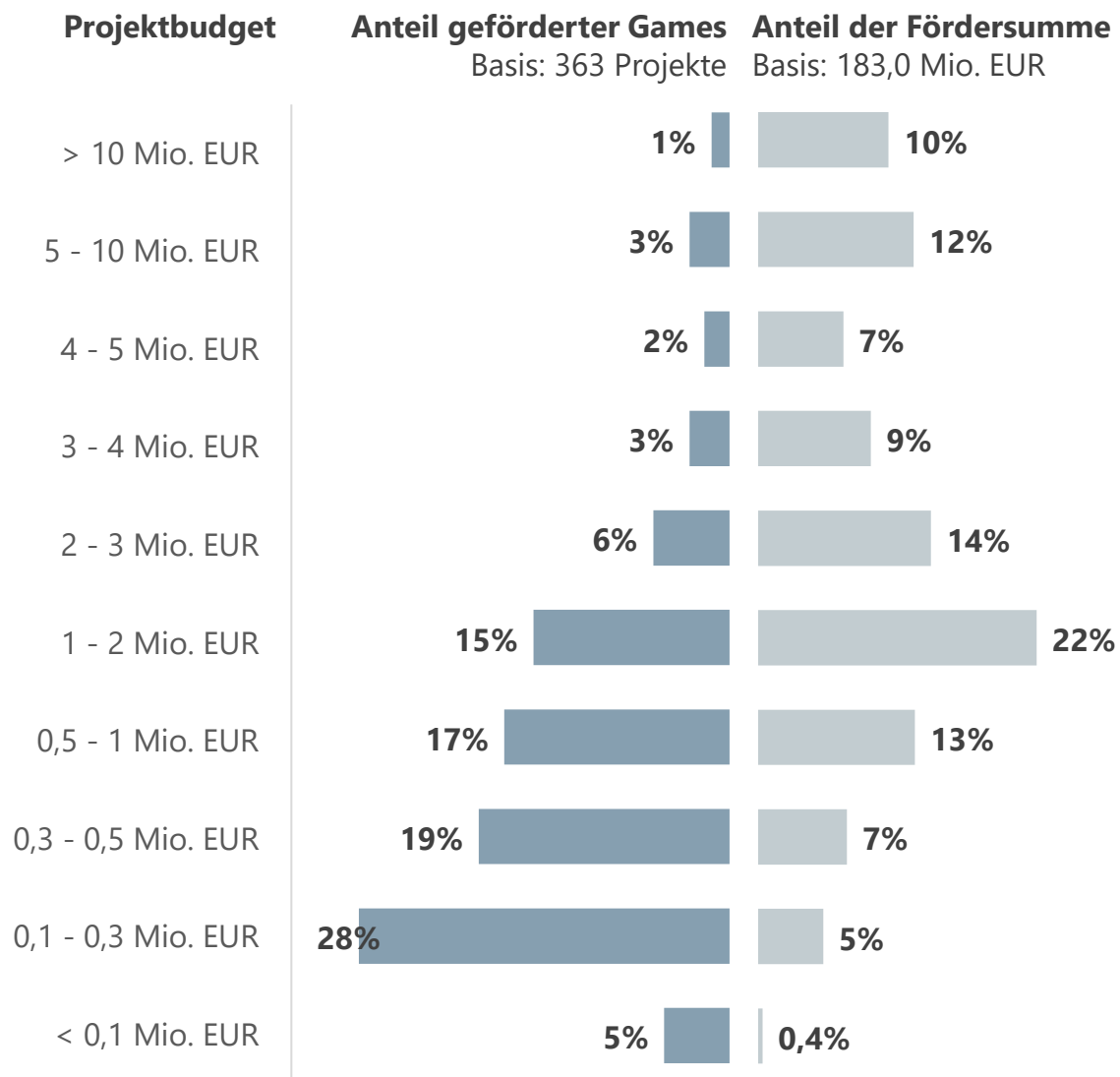
Die Projektbudgets der geförderten Projekte weisen eine große Bandbreite auf, wobei der größte Teil der geförderten Projekte auf kleinere Indie-Entwicklungen entfällt. Hingegen kommt der größte Anteil der Fördersumme größeren Projekten zugute: Rund zwei Drittel der Fördersumme floss bis Juni 2025 an Games mit einem Budget von mindestens 1 Mio. EUR. In dieser Größenordnung befinden sich rund 30 % aller geförderten Projekte.

Von allen geförderten Games hatten dabei bislang 5 (1 % aller geförderten Projekte) ein Entwicklungsbudget von über 10 Mio. EUR. Auf diese entfiel ein Fördervolumen von insgesamt 19,1 Mio. EUR, was 10 % der insgesamt ausgeschütteten Förderung entspricht.

Etwa die Hälfte aller geförderten Projekte weist Entwicklungssummen zwischen 300.000 EUR und 2 Mio. EUR auf. Auf diese entfallen rund 42 % der bislang ausgezahlten Fördersumme (rund 77 Mio. EUR).

Ein Drittel der geförderten Games hat Budgets von maximal 300.000 EUR (Fördersumme: 10 Mio. EUR bzw. 5,6 % aller Förderzahlungen). Projekte in dieser Größenordnung sind durch die seit 2025 vorgeschriebene Mindestprojektgröße von 300.000 EUR über die Bundesförderung nicht mehr förderfähig.¹

VERTEILUNG DER GEFÖRDERTEN GAMES UND DER FÖRDERSUMME (2020-2025 KUMULIERT), NACH PROJEKTBUGET, STAND: 06/2025



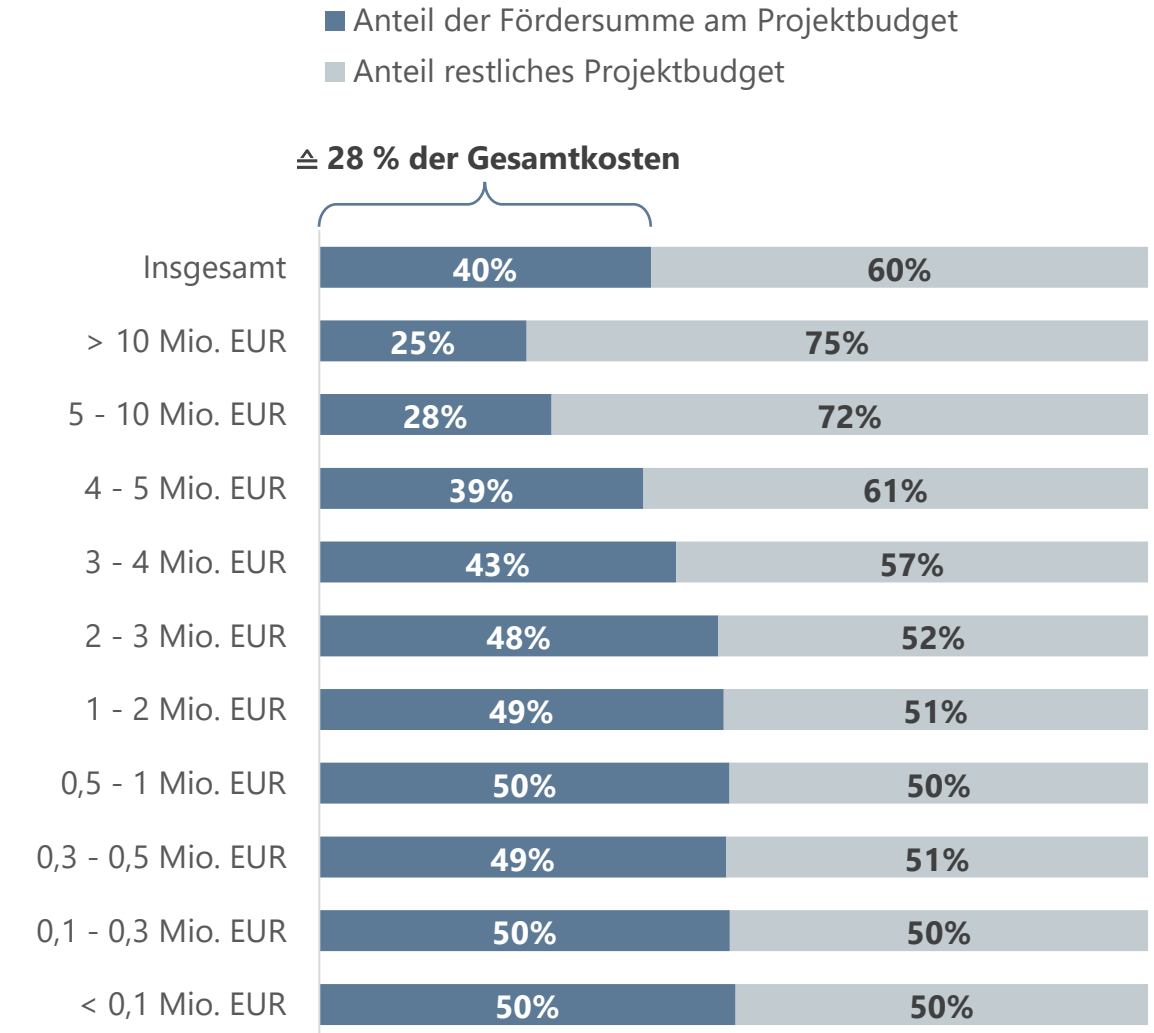
ANTEIL DER FÖRDERSUMME AM PROJEKTBUDET

Die Bedeutung der Förderung zeigt sich auch im hohen Anteil der Fördermittel an den gesamten (förderfähigen) Projektkosten: Im Durchschnitt machen sie rund 40 % des förderfähigen Projektbudgets aus. Dieses liegt im Durchschnitt bei rund 70 % der Gesamtkosten¹, sodass die Förderung bezogen auf alle Kosten durchschnittlich bei rund 28 % liegt.

Vor dem Hintergrund der im internationalen Vergleich teilweise existierenden strukturellen Kostennachteile des Produktionsstandorts Deutschland² trägt die nun erhöhte Bundesförderung dazu bei, bestehende Wettbewerbsnachteile (vgl. Kapitel 8) zu kompensieren und die internationale Wettbewerbsfähigkeit deutscher Games-Unternehmen zu stärken. Große Unternehmen erhalten dabei eine Grundförderung von maximal 25 %, während kleine und mittlere Unternehmen (KMU) bis zu 45 % und KMU-Start-ups sogar bis zu 50 % gefördert werden können.

Diese unterschiedlichen Fördersätze spiegeln sich in der Struktur der tatsächlich geförderten Projekte wider. Kleinere Studios realisieren häufiger Projekte mit geringeren Budgets, bei denen die Förderung im Durchschnitt etwa die Hälfte der Gesamtkosten abdeckt. Bei großvolumigen Projekten sinkt der Förderanteil.

ANTEIL DER FÖRDERSUMME AM FÖRDERFÄHIGEN PROJEKTBUDET INSGESAMT UND NACH HÖHE DES FÖRDERFÄHIGEN PROJEKT-BUDGETS (2020-2025 KUMULIERT), STAND: 06/2025

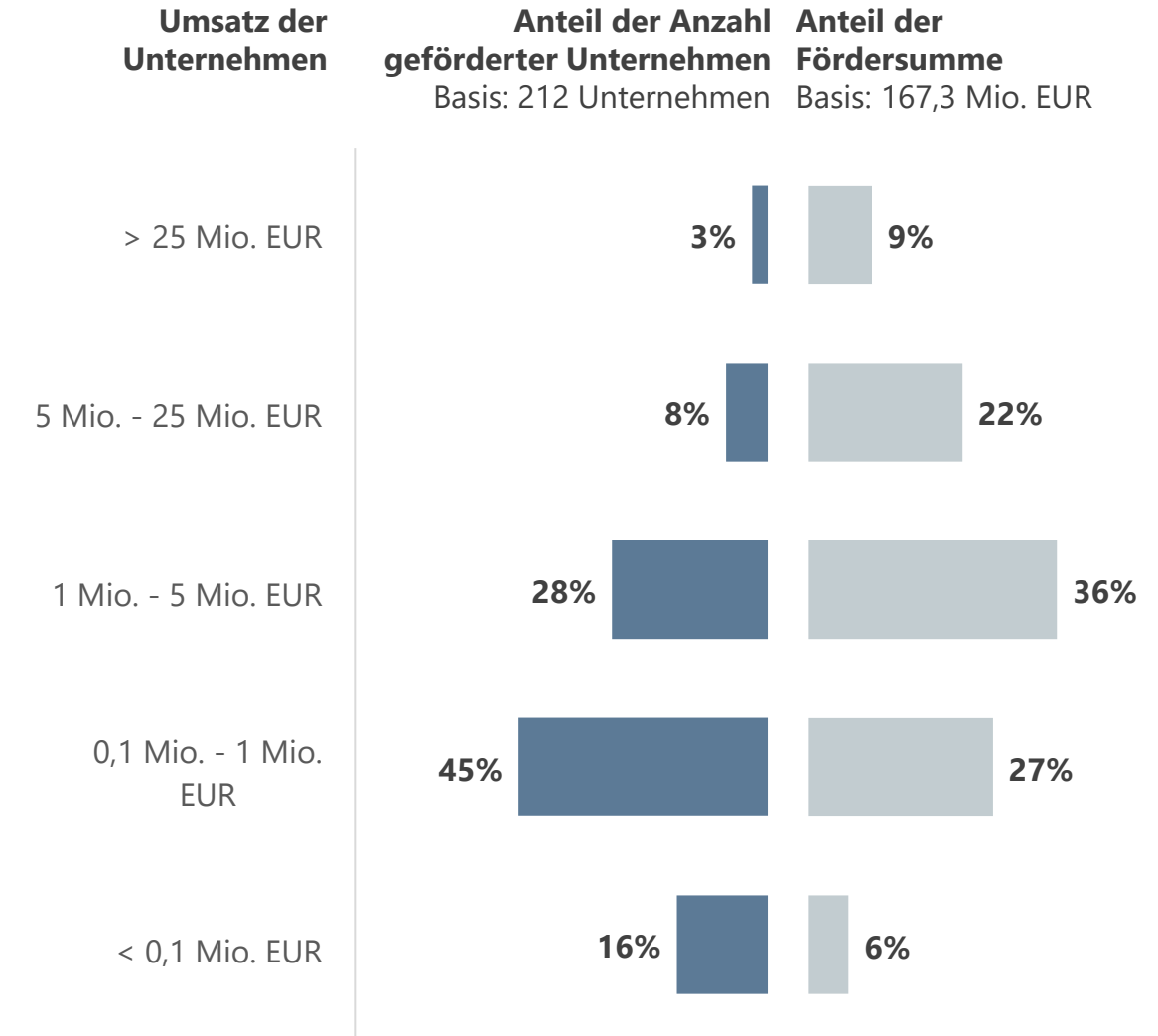


GEFÖRDERTE UNTERNEHMEN NACH UMSATZCLUSTER

Den größten Teil der geförderten Unternehmen (61 %) machen kleine Unternehmen mit bis zu 1 Mio. EUR Umsatz aus. Auf diese entfällt rund ein Drittel der Gesamtfördersumme. Der größte Teil der Fördermittel entfällt damit auf finanzkräftigere Unternehmen mit mindestens 1 Mio. EUR Umsatz: Rund ein Drittel der Fördergelder ging an Unternehmen im mittleren Umsatzsegment (1 bis 5 Mio. EUR), ebenfalls ein Drittel floss an Unternehmen mit über 5 Mio. EUR Umsatz.

Der Anteil umsatzstärkerer Unternehmen unter den Fördernehmern liegt damit deutlich über ihrem Anteil im Gesamtmarkt: Während im deutschen Games-Markt lediglich 19 % der Unternehmen Umsätze von mindestens 1 Mio. EUR erzielen und nur 9 % über 5 Mio. EUR liegen, sind diese Unternehmensgruppen unter den Förderempfängern überproportional vertreten. Die Förderung stabilisiert damit insbesondere Unternehmen mit höheren Umsätzen und trägt damit zu Marktreifung und -professionalisierung bei.

VERTEILUNG DER GEFÖRDERTEN UNTERNEHMEN UND DER FÖRDERSUMME (2020-2025 KUMULIERT) NACH UMSATZ 2024, STAND: 06/2025



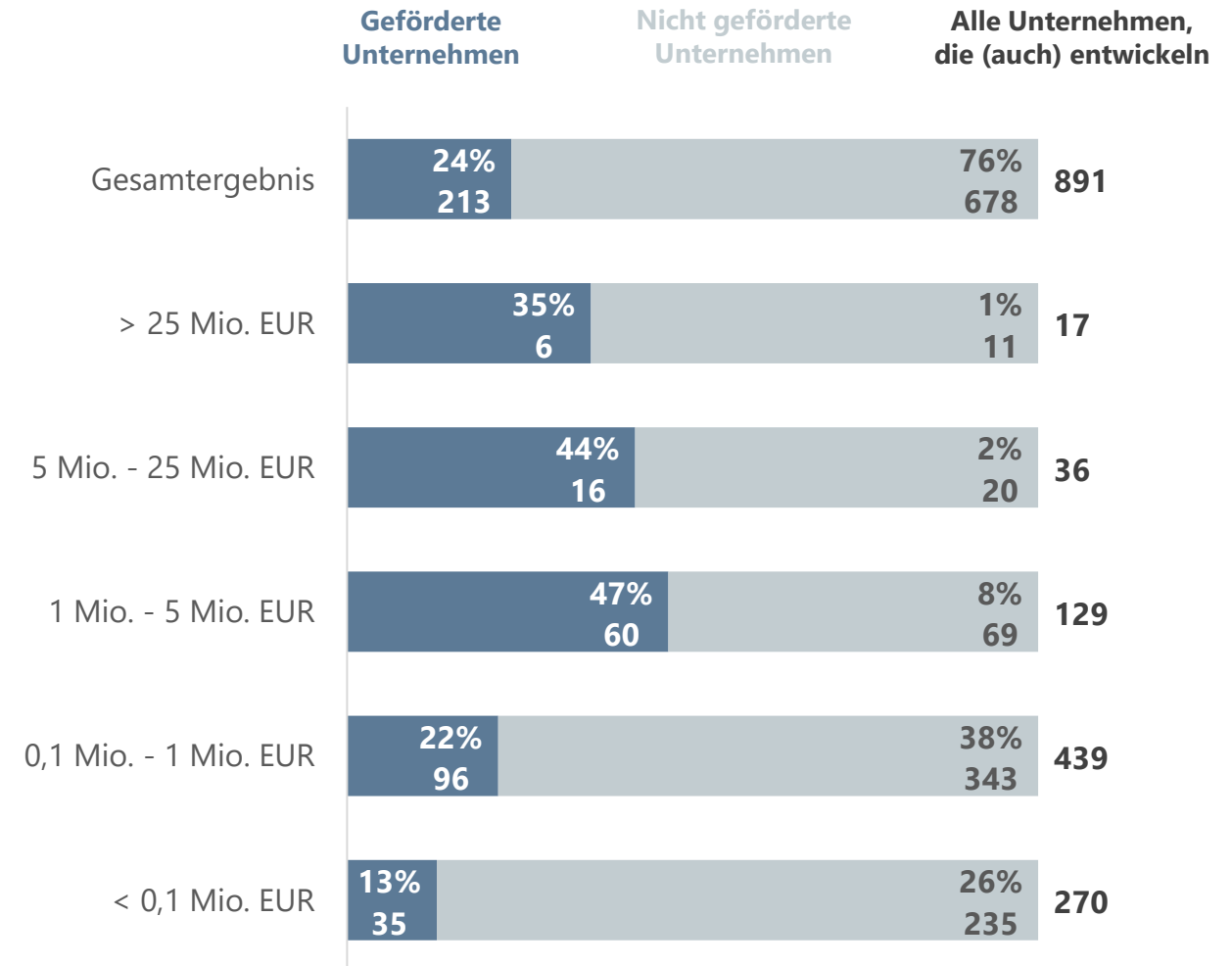
GEFÖRDERTE ENTWICKLUNGS- UNTERNEHMEN NACH UMSATZCLUSTER

Die Bedeutung der Förderung lässt sich auch am Anteil der geförderten Unternehmen ablesen. Von allen im Rahmen dieser Studie erfassten Unternehmen, deren Tätigkeitsbereich zumindest teilweise in der Games-Entwicklung liegt, haben rund ein Viertel bislang Mittel aus der Bundesförderung für Computerspiele erhalten.

Besonders hoch ist der Anteil in der Umsatzgrößenklasse von 1 bis 5 Mio. EUR, wo fast die Hälfte der Unternehmen bereits gefördert wurden. Auch Unternehmen mit 5 bis 25 Mio. EUR Umsatz weisen mit 44 % einen überdurchschnittlichen Förderanteil auf. Selbst bei den großen Unternehmen mit mehr als 25 Mio. EUR Umsatz haben 35 % bereits Fördermittel erhalten.

Dagegen liegt der Anteil geförderter Kleinunternehmen mit unter 1 Mio. EUR Umsatz deutlich darunter. Viele dieser Unternehmen befinden sich noch in einer frühen Entwicklungs- oder Aufbauphase, ihre Projekte sind aufgrund des zuwendungsfähigen Mindestumfangs gemäß der aktuellen Förderrichtlinie nicht förderfähig oder sie verfügen nicht über die strukturellen und personellen Kapazitäten, um den administrativen Aufwand des Förderantrags zu erfüllen. Zudem stellt der höhere und strenger beauftragte Eigenanteil – etwa ohne erlaubte Rückstellungen – eine zusätzliche Hürde dar.

ANTEIL DER 2020-2025 GEFÖRDERTEN UNTERNEHMEN AN ALLEN GAMES-UNTERNEHMEN, DIE (AUCH) ENTWICKELN STAND: 06/2025, ABSOLUT UND IN PROZENT, NACH UMSATZ DER GEFÖRDERTEN UNTERNEHMEN 2024

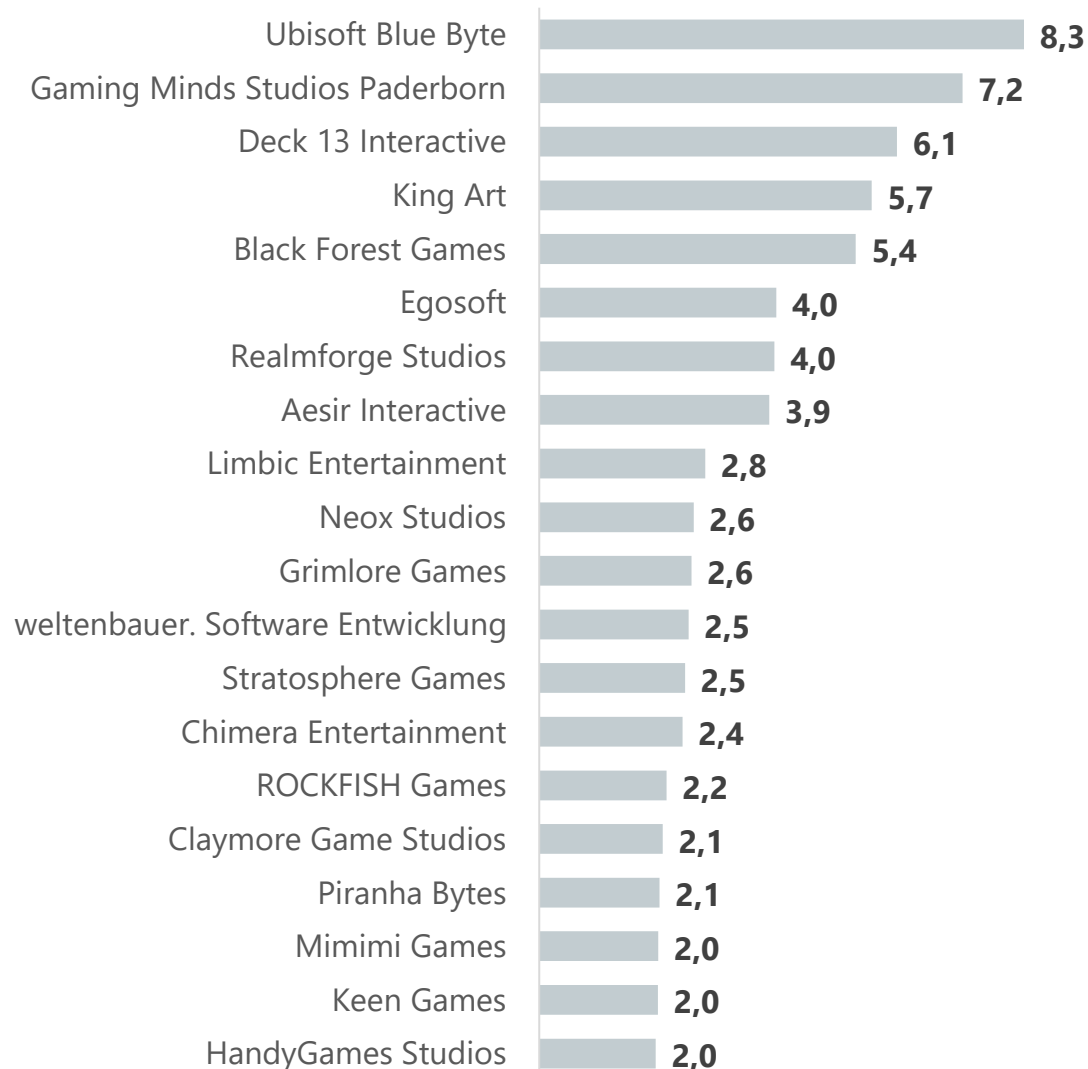


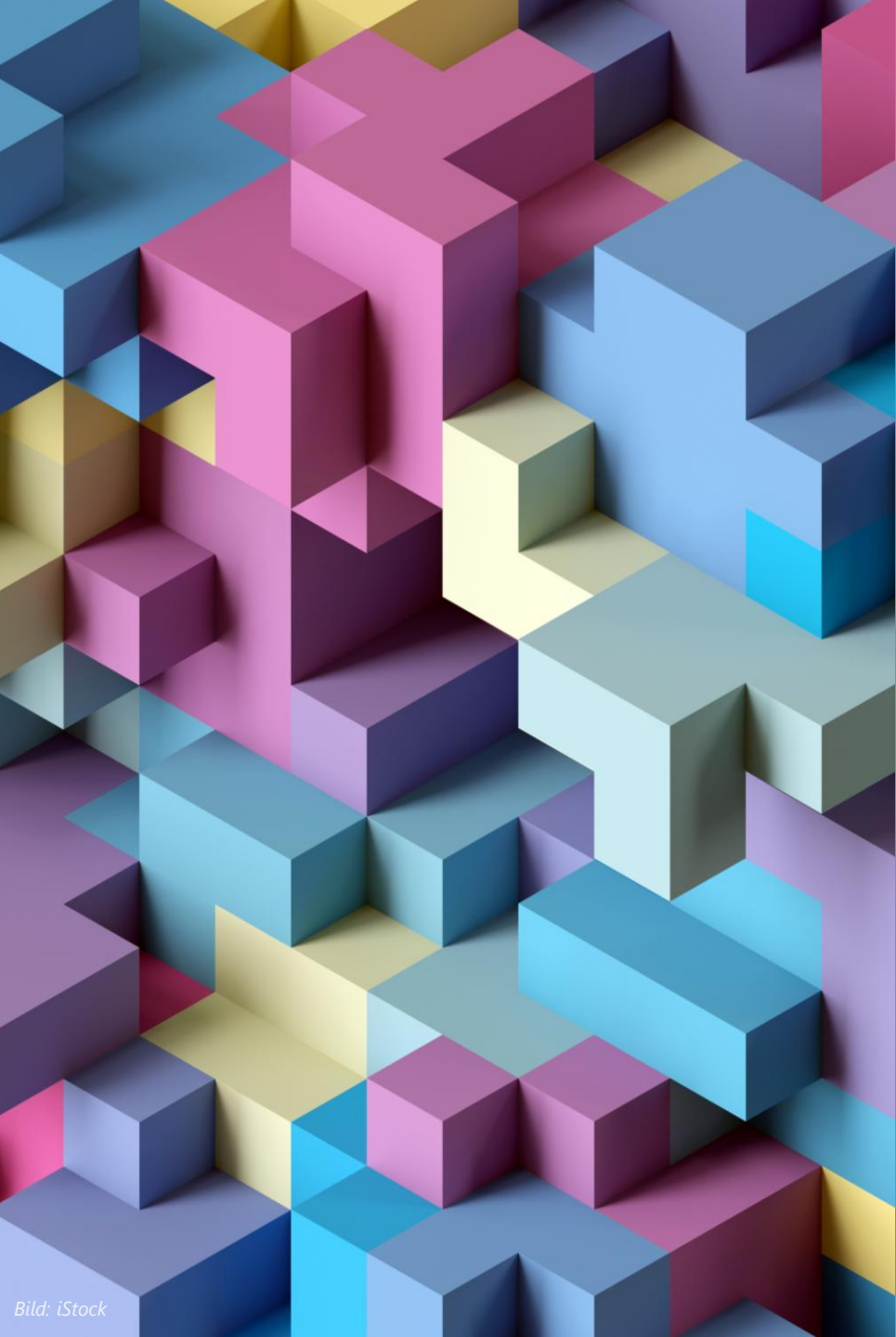
GRÖßTE GEFÖRDERTE PROJEKTE UND UNTERNEHMEN

TOP 10 GEFÖRDERTE PROJEKTE NACH FÖRDERSUMME (2020-2025), STAND: 06/2025

Projekt	Unternehmen	Förder-summe (Mio. EUR)	Projekt-budget	Förderanteil am Projekt-budget	Status
Anno 117	Ubisoft Blue Byte	5,7	22,8	25%	Veröffentlicht
Foxtrott (Arbeitstitel)	Deck 13 Interactive	5,0	20,0	25%	In Entwicklung
TMNT - The Last Ronin	Black Forest Games	3,2	12,6	25%	In Entwicklung
Dawn of War 4	King Art	2,6	10,5	25%	In Entwicklung
Titan Quest 2	Grimlore Games	2,6	10,4	25%	Veröffentlicht
Schießbeisen (Arbeitstitel)	King Art	2,2	9,0	25%	In Entwicklung
Destroy All Humans! 2	Black Forest Games	2,2	8,9	25%	Veröffentlicht
Wiki6/ Currywurst (Arbeitstitel)	Piranha Bytes	2,1	8,2	25%	Abgebrochen
Shadow Gambit	Mimimi Games	2,0	6,4	32%	Veröffentlicht
Enshrouded	Keen Games	2,0	6,3	32%	Veröffentlicht

TOP 20 GEFÖRDERTE UNTERNEHMEN NACH FÖRDERSUMME (2020-2025 KUMULIERT), IN MIO. EUR, STAND: 06/2025

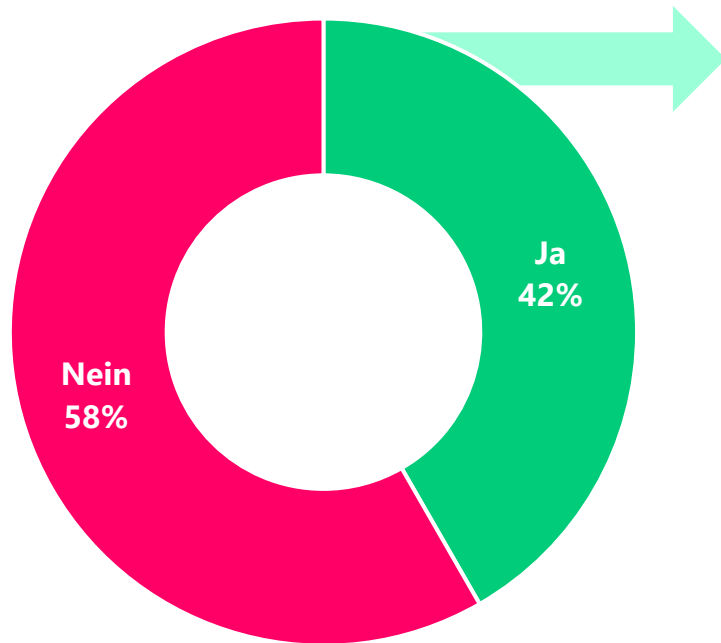




KAPITEL 7: EFFEKTE DER GAMES-FÖRDERUNG

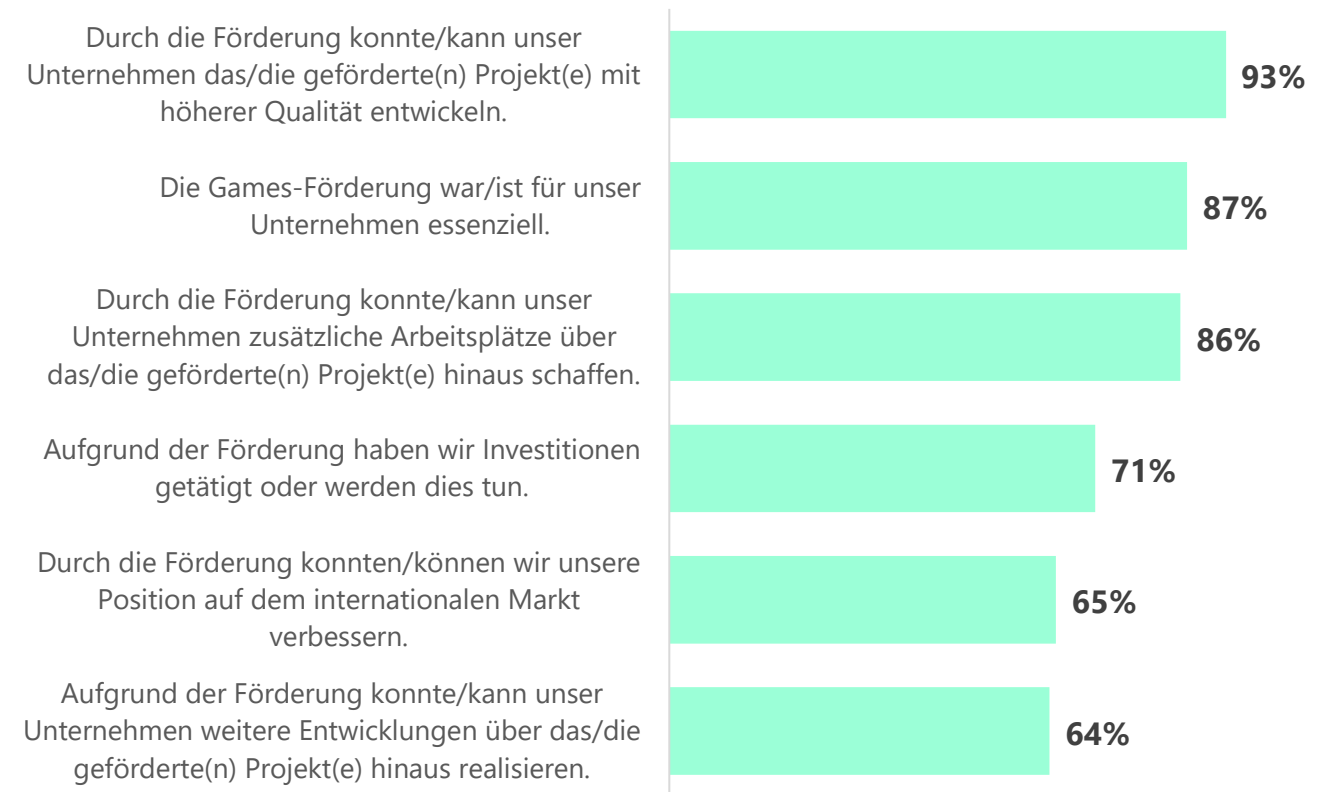
WIRKUNG DER GAMES-FÖRDERUNG FÜR FÖRDEREMPFÄNGER

ANGABE DER BEFRAGTEN, OB SIE BEREITS GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES ERHALTEN HABEN, 2025



42 % der befragten Entwicklungsunternehmen haben schon einmal die Games-Förderung des Bundes erhalten. Davon geben 93 % an, dass durch die Förderung Projekte mit höherer Qualität entwickelt werden konnten. Für 87 % war/ist diese Förderung essenziell. 86 % der Befragten stimmen zudem zu, dass durch die Förderung im Unternehmen zusätzliche Arbeitsplätze über die geförderten Projekte hinaus geschaffen werden konnten.

ZUSTIMMUNG DER BEFRAGTEN FÖRDEREMPFÄNGER ZU AUSSAGEN ÜBER DIE GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES, 2025



Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage (links): „Haben Sie schon einmal Förderung über die Games-Förderung des Bundes erhalten? (Bewilligte Förderung im Rahmen der „De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes“, der Computerspieleförderung des Bundes“ oder der „Games-Förderung des Bundes“, unabhängig davon, ob Fördermittel bereits ausgezahlt wurden.)“, n(nur Unternehmen, die auch entwickeln)=247; Frage (rechts): „Welchen Aussagen stimmen Sie in Bezug auf die Games-Förderung des Bundes zu? (Mehrfachauswahl möglich)“, n=91.

WIRKMECHANISMUS DER GAMES-FÖRDERUNG

Für die Entwicklungsunternehmen in Deutschland entfaltet die Games-Förderung des Bundes eine wichtige strategische Wirkung:

Bei der Umsetzung von Projekten stehen Unternehmen aus Deutschland immer im Wettbewerb mit Unternehmen weltweit. Führende Standorte unterstützen die Games-Unternehmen schon lange mit Fördermechanismen, die Projektkosten dort deutlich senken. Durch die öffentliche Finanzierung deutscher Studios können diese mehr Mittel in die Gesamtfinanzierung der Projekte einbringen, was ihre Position in Gesprächen mit Publishern und weiteren Finanzierungspartnern deutlich stärkt. In vielen Fällen ermöglicht die Förderung erst die Umsetzung von Projekten oder erlaubt deren Realisierung in größerem Umfang, mit höherer Qualität oder innovativerer Ausrichtung, und bringt deutsche Entwickler damit auf Augenhöhe mit Studios aus anderen Ländern, die ebenfalls auf eine Förderung zugreifen können (Level Playing Field).

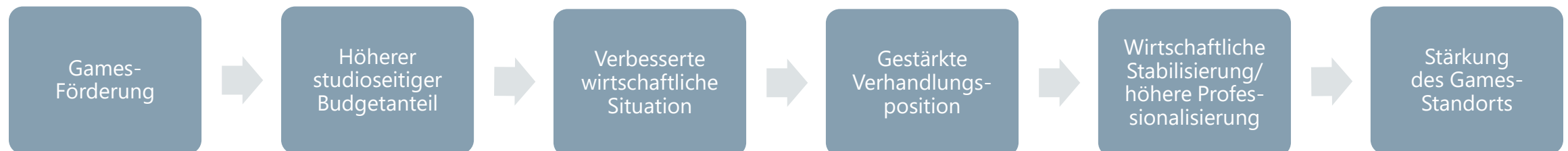
So gaben im Rahmen der Evaluation der Computerspieleförderung des Bundes 2023 46 % der befragten Unternehmen an, dass sie das Vorhaben bei fehlender Förderung mit einem niedrigeren Budget durchgeführt hätten. 38 % hätten

das Projekt mit veränderten Inhalten umgesetzt, und 15 % hätten eine längere Laufzeit vorgesehen.¹

Die Ergebnisse verdeutlichen, dass die Bundesförderung maßgeblich zur Realisierung, finanziellen Absicherung und inhaltlichen Gestaltung von Games beiträgt. Gleichzeitig verbessert sich durch die gestiegene finanzielle Eigenständigkeit die Verhandlungsposition der Entwickler gegenüber vor allem ausländischen Publishern, etwa in Bezug auf Beteiligungsmodelle, kreative Kontrolle oder Rechte an den Inhalten. Dies führt zu nachhaltig besseren wirtschaftlichen Rahmenbedingungen für die Studios.

Mittelfristig trägt die Förderung damit zur wirtschaftlichen Stabilisierung und Professionalisierung der Unternehmen bei. Erfolgreich abgeschlossene Produktionen und verbesserte Einnahmen eröffnen neue Investitions- und Entwicklungsspielräume. In der Folge entsteht eine positive Dynamik, die die Entwicklung weiterer Projekte erleichtert und langfristig zur Stärkung des gesamten Games-Standorts Deutschland beiträgt.

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DES WIRKMECHANISMUS DER GAMES-FÖRDERUNG FÜR DEUTSCHE ENTWICKLUNGSUNTERNEHMEN



ZUFRIEDENHEIT MIT GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES 2025

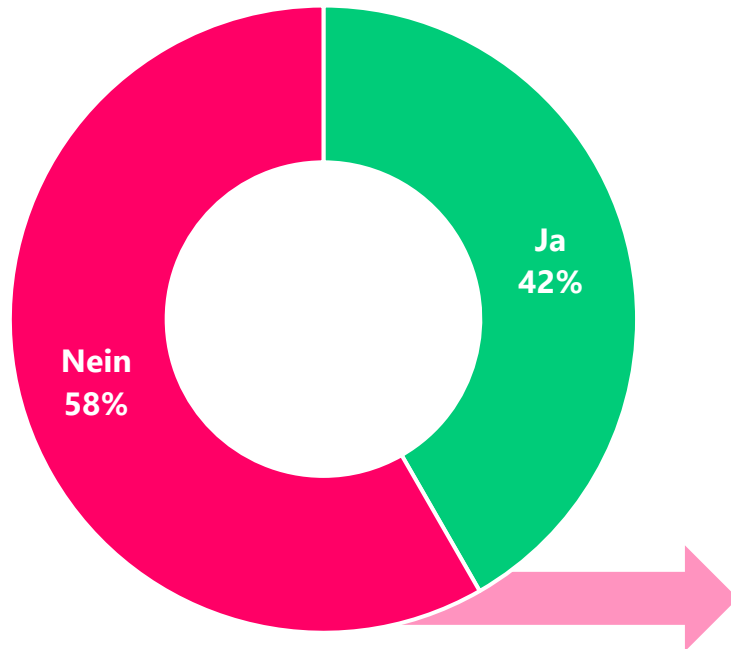
Im Rahmen der Hintergrundgespräche mit Branchenexpertinnen und -experten wurde eine grundsätzlich hohe Zufriedenheit mit der Games-Förderung des Bundes geäußert. Zugleich wurde die große Bedeutung der Fördermaßnahme für die wirtschaftliche Stabilität und Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen hervorgehoben. Der Austausch mit den Förderstellen wird als konstruktiv, lösungsorientiert und flexibel beschrieben. Insbesondere in der jüngeren Vergangenheit konnten dabei Verbesserungen der Förderprozesse festgestellt werden.

Gleichwohl zeigt sich, dass zwischen der Förderlogik und der Produktionsrealität der Unternehmen in entscheidenden Aspekten weiterhin keine vollständige Deckung besteht. Die Entwicklungsprozesse in der Games-Branche sind häufig durch kurzfristige Anpassungen und kreative Entscheidungen geprägt, wodurch in der Praxis mitunter flexible Lösungen erforderlich werden.

Vor diesem Hintergrund ist die in allen Bundesförderprogrammen geltende, haushaltsrechtlich verankerte Vorgabe, dass Projekte erst nach Erhalt der Förderzusage starten dürfen, für Games-Unternehmen besonders problematisch. Die Branche arbeitet mit kurzen Entwicklungszyklen und hoher Wettbewerbsdynamik, sodass Verzögerungen bis zum Bewilligungsbescheid ihre Planung und Marktchancen deutlich erschweren. Diese Vorgabe verfolgt zwar das legitime Ziel, die ordnungsgemäße und zweckgebundene Verwendung von Fördermitteln sicherzustellen, kann jedoch in der Umsetzung zu erheblichen praktischen Problemen führen. Aufgrund der dynamischen Marktbedingungen und der teilweise engen bzw. konzernintern oder von Partnern und Publishern mit Blick auf den Projekterfolg vorgegebenen Produktionszyklen fällt es Unternehmen teilweise schwer, den Zeitraum bis zum Abschluss der Vorprüfung zu überbrücken. Zwar besteht die Möglichkeit, einen Antrag auf Genehmigung des vorzeitigen Maßnahmenbeginns zu stellen, das Genehmigungsverfahren eines solchen Antrags gestaltet sich in der Praxis jedoch oftmals schwierig. Dies kann zu Verzögerungen im Projektstart führen und die Planungssicherheit sowie die wirtschaftliche Handlungsfähigkeit der betroffenen Unternehmen beeinträchtigen.

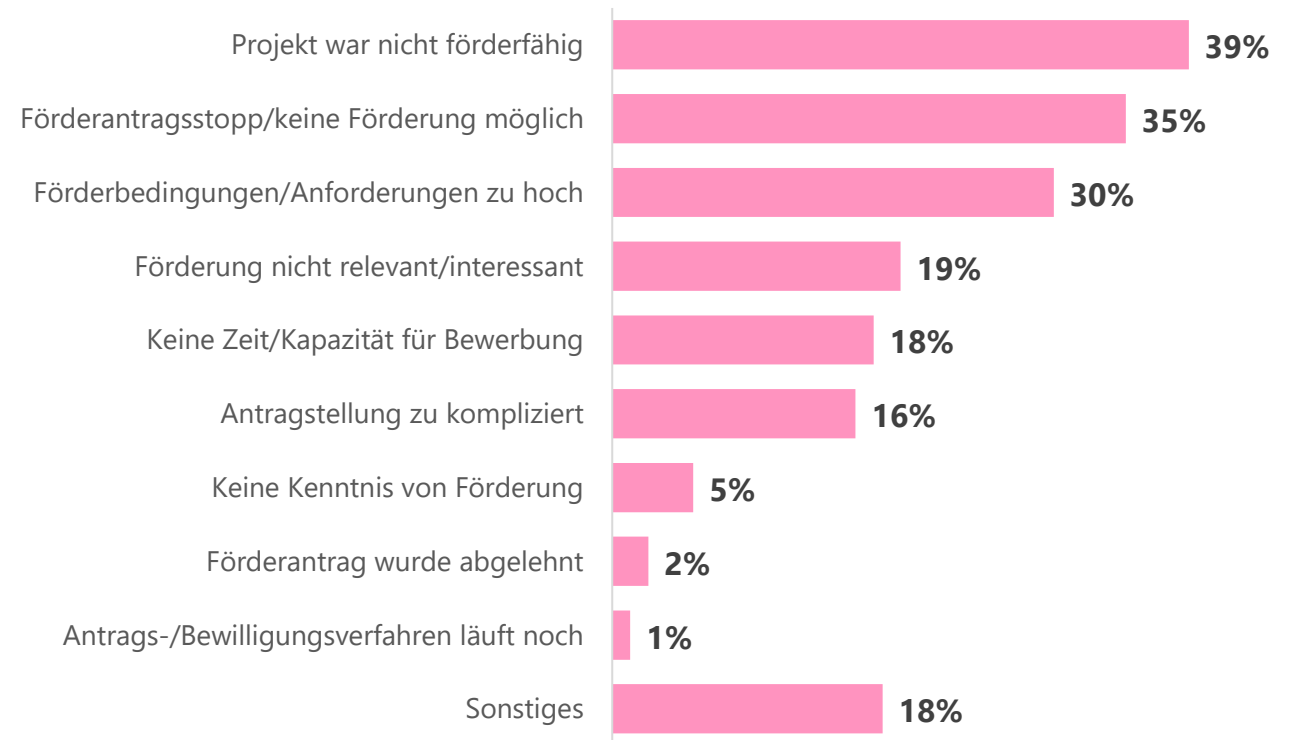
GRÜNDE FÜR BISLANG NICHT GENUTZTE GAMES-FÖRDERUNG

ANGABE DER BEFRAGTEN, OB SIE BEREITS GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES ERHALTEN HABEN, 2025



58 % der befragten Entwicklungsunternehmen haben bislang keine Games-Förderung des Bundes erhalten. Häufigster Grund dafür ist, dass die Projekte aufgrund der Förderbedingungen nicht förderfähig waren. Die Antragsstopps bzw. die Verfügbarkeit von Fördermitteln waren bei 35 % der Befragten Grund dafür, dass sie noch keine Förderung vom Bund erhalten haben. Sonstige Gründe waren u. a. mangelnde Förderfähigkeit wegen der unternehmerischen Rechtsform oder thematischen Eignung der Projekte, fehlende Mittel für den Eigenanteil oder Zeitvorgaben.

GRÜNDE, WESWEGEN DIE BEFRAGTEN BISLANG KEINE GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES ERHALTEN HABEN, 2025



Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage (links): „Haben Sie schon einmal Förderung über die Games-Förderung des Bundes erhalten? (Bewilligte Förderung im Rahmen der „De-minimis-Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes“, der Computerspieleförderung des Bundes“ oder der „Games-Förderung des Bundes“, unabhängig davon, ob Fördermittel bereits ausgezahlt wurden.)“, n(nur Unternehmen, die auch entwickeln)=247; Frage (rechts): „Aus welchen Gründen haben Sie keine Games-Förderung des Bundes erhalten? (Mehrfachauswahl möglich)“, n=165.

BERECHNUNG DER VOLKSWIRTSCHAFTLICHEN EFFEKTE DER GAMES-FÖRDERUNG

Volkswirtschaftliche Effekte einer Branche werden u. a. über die Kennzahlen Bruttowertschöpfung, Anteil am Bruttoinlandsprodukt, Anzahl gesicherter sozialversicherungspflichtiger Beschäftigungsverhältnisse und damit verbundener Arbeitsentgelte ermittelt. Zur Bestimmung der gesamtwirtschaftlichen Effekte der Games-Förderung wurden die förderinduzierten Entwicklungskosten auf Basis der erhobenen Kostenstrukturen der Branche in eine branchenspezifisch angepasste Input-Output-Analyse der Games-Entwicklung überführt. Auf dieser Grundlage wurden die Bruttowertschöpfung sowie die indirekten und induzierten volkswirtschaftlichen Effekte der Förderung berechnet. Ergänzend erfolgte eine Auswertung amtlicher Daten, um die steuerlichen Rückflüsse zu quantifizieren und diese in Relation zu den eingesetzten Fördermitteln zu setzen.

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DER VOLKSWIRTSCHAFTLICHEN EFFEKTE DER GAMES-BRANCHE

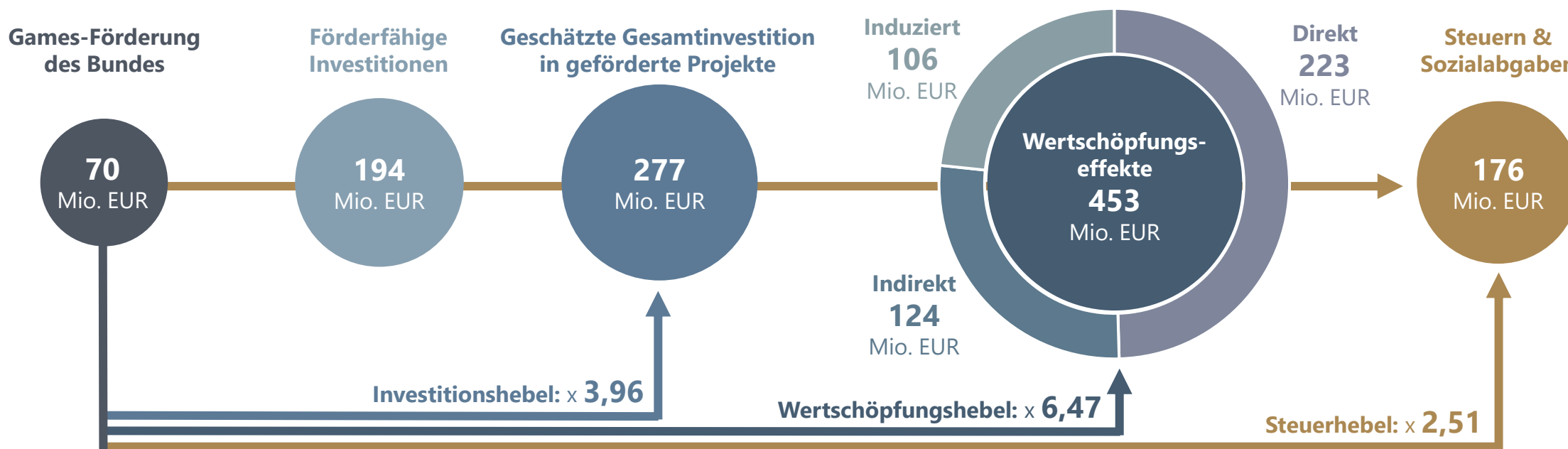


DURCH DIE GAMES-FÖRDERUNG AUSGELÖSTE WIRTSCHAFTLICHE EFFEKTE

Die im Jahr 2023 verausgabten Mittel der Games-Förderung des Bundes von rund 70 Mio. EUR generierten bei den geförderten Projekten Investitionen in Höhe von rund 277 Mio. EUR. Die damit verbundene direkte Bruttowertschöpfung der geförderten Studios belief sich auf 223 Mio. EUR. Durch indirekte Wertschöpfungseffekte auf der Vorleistungsebene sowie induzierte Effekte auf Konsumebene wurden insgesamt Wertschöpfungseffekte von 453 Mio. EUR ausgelöst. Diese erzeugten einen Rückfluss an Steuern und Sozialabgaben von 176 Mio. EUR.

1 EUR Games-Förderung löste damit rund 6,50 EUR Bruttowertschöpfung und 2,50 EUR an Steuern und Sozialabgaben aus.

DURCH DIE GAMES-FÖRDERUNG AUSGELÖSTE INVESTITIONEN, WERTSCHÖPFUNG UND MITTELRÜCKFLUSS, 2023

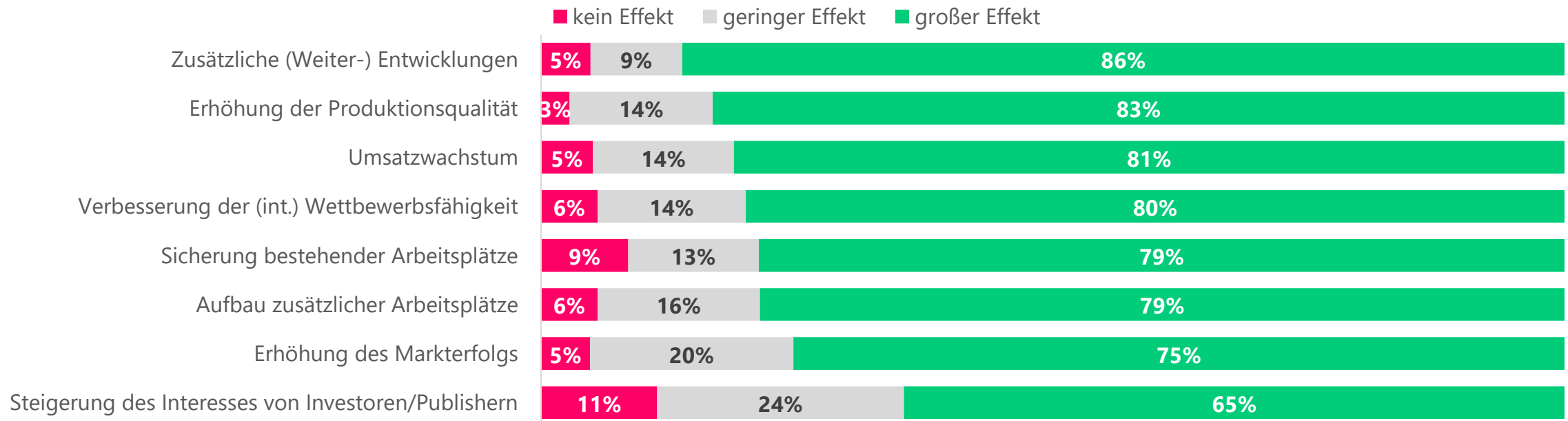


Quelle: Goldmedia-Analyse 2025 auf Basis von DLR-Projektträger, Stand: 06/2025, Goldmedia-Branchenumfrage und Expertengespräche 2025, Input-Output-Rechnung (Destatis (2025b), Stand 2022), Bereichsübergreifende Unternehmensstatistik (Destatis (2025c) Stand 2023), Umsatzsteuerstatistik (Destatis (o. J. b, Stand 2023), Beschäftigungsstatistik (Bundesagentur für Arbeit (2025d), Stand 2023), gamesmap.de (2023); Gegenüber der Goldmedia-Studie „Volkswirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche in Deutschland und Hebeleffekte einer steuerlichen Games-Förderung“ (Goldmedia, 2025) mit Stand: 03/2025 ergeben sich Differenzen durch eine Aktualisierung der Kostenstrukturen der Entwicklungsunternehmen auf Basis der Befragungsergebnisse der vorliegenden Studie sowie des amtlichen Datenstands.

ERWARTETE ZUKÜNFTIGE EFFEKTE DER BUNDES- FÖRDERUNG

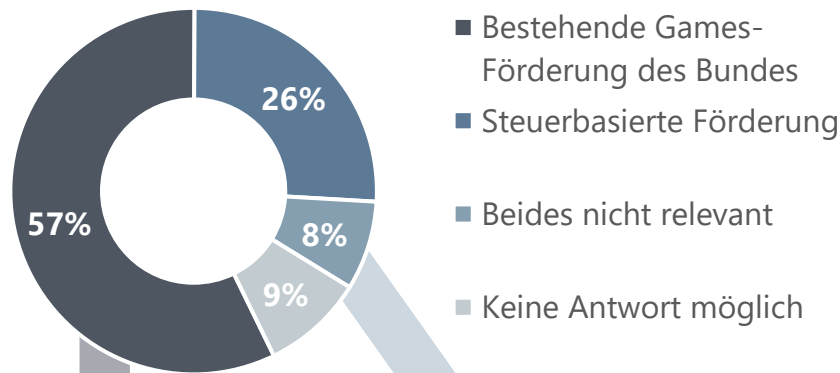
Unternehmen erwarten infolge der Bundesförderung in den nächsten fünf Jahren eine klar positive Entwicklung der Branche. Besonders stark wird der Impuls für zusätzliche (Weiter-) Entwicklungen (86 %) und eine höhere Produktionsqualität (83 %) eingeschätzt. Auch wirtschaftliche und strukturelle Effekte werden breit erwartet: 81 % rechnen mit Umsatzwachstum, 80 % mit erhöhter internationaler Wettbewerbsfähigkeit. Zudem erwarten 75 % eine Steigerung des Markterfolgs und 65 % ein wachsendes Interesse von Investoren und Publishern. 79 % rechnen mit der Sicherung bzw. dem Ausbau von Arbeitsplätzen. Der im Rahmen der Bundesförderung erwartete Zugewinn wird dabei als erheblich eingeschätzt. In den nächsten 5 Jahren erwarten die befragten Unternehmen einen Beschäftigungszuwachs von 77 %.

ERWARTETE ZUKÜNFTIGE EFFEKTE DER GAMES-FÖRDERUNG DES BUNDES BIS 2030, STAND: 06/2025

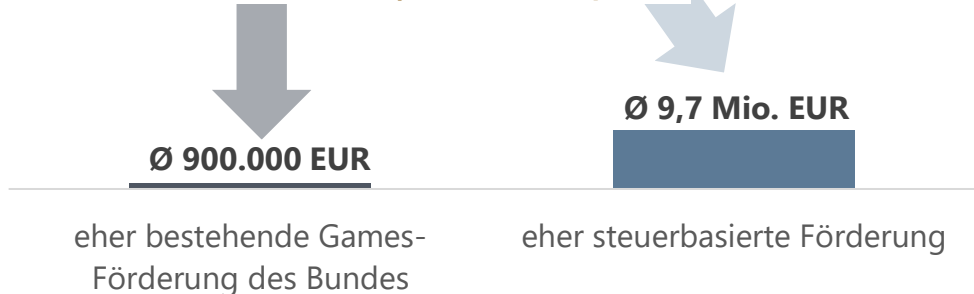


RELEVANZ DER FÖRDEROPTIONEN BEI EINER NOVELLIERUNG DES FÖRDERSYSTEMS

PRÄFERIERTE FÖRDEROPTION IM FALLE EINER NOVELLIERUNG, STAND: 07/2025



PRÄFERIERTE FÖRDEROPTION NACH DURCHSCHNITTLICHER UNTERNEHMENSGRÖÖE, STAND: 07/2025



Bezogen auf eine mögliche Novellierung des Fördersystems für die Games-Branche in Deutschland wurden die Games-Unternehmen danach befragt, welche Förderoption für sie zukünftig eher relevant wäre. Mehr als die Hälfte (57 %) würde sich dabei für die bestehende Games-Förderung des Bundes¹ entscheiden, etwa ein Viertel (26 %) würde eine steuerbasierte Förderung² bevorzugen, während 8 % beide Förderoptionen als nicht relevant einschätzen.

Die Befragten sollten sich im Rahmen der Umfrage für eine der beiden Förderoptionen entscheiden. Das Ergebnis spiegelt daher eine Präferenzabwägung wider, nicht jedoch eine grundsätzliche Ablehnung eines der Modelle. Zugleich ist zu berücksichtigen, dass viele Unternehmen bislang keine praktische Erfahrung mit steuerbasierten Förderinstrumenten haben und die konkrete Ausgestaltung noch nicht feststeht. Der geringere Anteil zugunsten steuerlicher Förderung dürfte somit auch auf fehlende Vertrautheit zurückzuführen sein. Auffällig ist, dass die steuerbasierte Förderung überdurchschnittlich häufig von umsatzstärkeren Unternehmen als relevant eingeschätzt wird. Der durchschnittliche Jahresumsatz dieser Unternehmen lag mehr als zehnmal so hoch wie bei jenen, die die bestehende Games-Förderung des Bundes bevorzugen. Dies erklärt sich auch darin, dass die steuerliche Förderung eine Vorfinanzierung erfordert, die eher von umsatzstärkeren Unternehmen zu leisten ist, während kleinere Studios Modelle mit kontinuierlichen Auszahlungsraten bevorzugen.

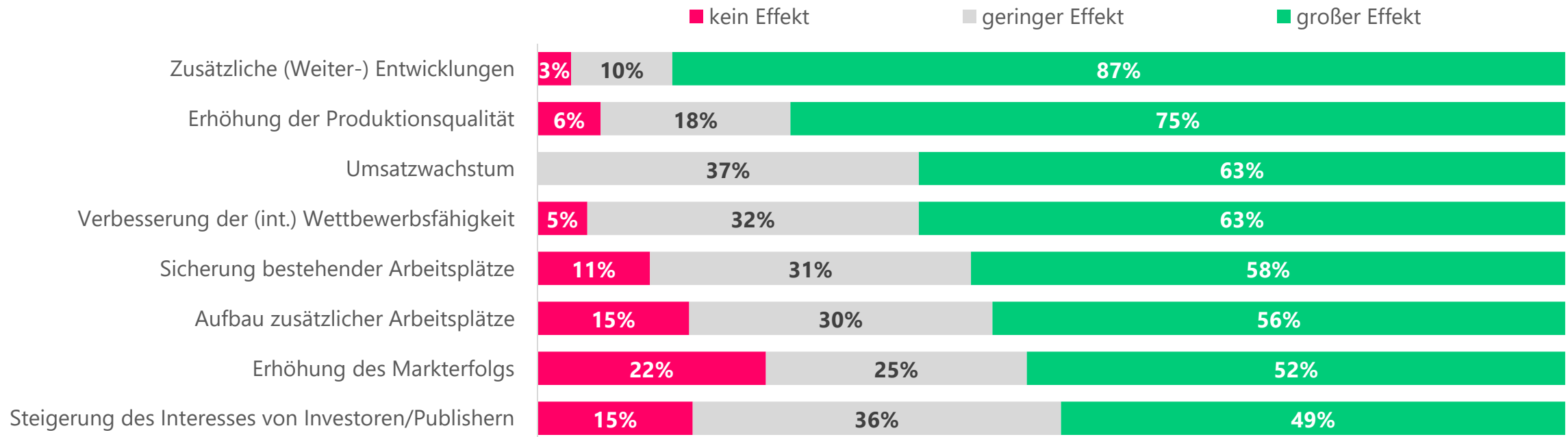
In zwei sich ergänzenden, alternativen Instrumenten könnte jedoch ein besonders großes Potenzial liegen: Gerade kleine Entwicklerstudios benötigen häufig eine Anschubfinanzierung, um Fixkosten für Personal und Entwicklung zu decken, während steuerliche Vorteile erst nachgelagert wirksam werden. Außerdem würden größere Studios nicht mehr den Großteil der Fondsmittel in Anspruch nehmen, die dadurch kleineren Studios nicht mehr zur Verfügung stehen.

Quelle: Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Bezogen auf eine mögliche Novellierung des Fördersystems für die Games-Branche in Deutschland: Welches Förderinstrument wäre für Ihr Unternehmen eher relevant?“, n=267. Methodischer Hinweis: Bei der Frage handelt es sich um eine Einfachauswahl, weshalb Teilnehmende eine zwingende Präferenzangabe gemacht haben. ¹ Auszahlungen bedarfsgerecht während Projektlaufzeit als nicht rückzahlbarer Zuschuss, Mindestprojektgröße: 300.000 €, Förderquote: 25 bis 50 % mit Maximalfördersumme pro Projekt, gedeckeltes Gesamtförderbudget. ² Auszahlungen rückwirkend mit Jahresabschluss, mögliche Förderquote: 30 bis 35 % ohne Maximalfördersumme pro Projekt, ungedeckeltes Gesamtförderbudget.

ERWARTETE ZUKÜNFTIGE EFFEKTE EINER STEUERBASierten FÖRDERUNG

Unter den befragten Games-Unternehmen, die angegeben haben, dass für sie eine steuerbasierte Förderung zukünftig eher relevant wäre, zeigt sich eine deutliche Erwartung positiver struktureller Effekte. Besonders häufig wird ein starker Impuls für zusätzliche (Weiter-)Entwicklungen (87 %) und eine höhere Produktionsqualität (75 %) erwartet. Auch wirtschaftliche Effekte werden klar gesehen: 67 % rechnen mit Umsatzwachstum, 63 % mit besserer Wettbewerbsfähigkeit und gesicherter Beschäftigung. Über die Hälfte der Unternehmen sieht zudem Chancen für neue Arbeitsplätze. In der Stichprobe der befragten Unternehmen lag der abgeschätzte Zugewinn an Arbeitsplätzen durch eine steuerbasierte Förderung in den nächsten 5 Jahren bei rund 25 %.

ERWARTETE ZUKÜNFTIGE EFFEKTE DER STEUERBASierten FÖRDERUNG BIS 2030, STAND: 07/2025



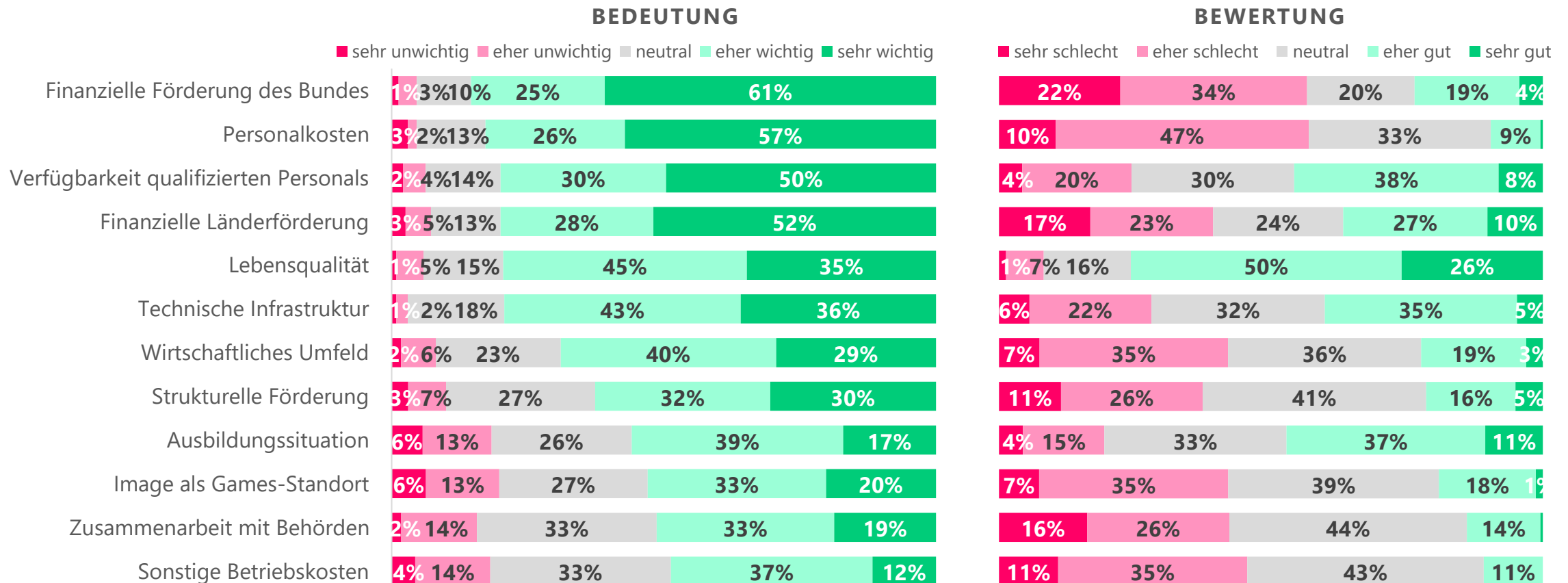


KAPITEL 8: STANDORTBEWERTUNG & INTERNATIONALER VERGLEICH

BEWERTUNG DES GAMES-STANDORTS DEUTSCHLAND

Die finanzielle Förderung des Bundes wird als wichtigster Standortfaktor für die Games-Branche in Deutschland eingeschätzt, zugleich aber am kritischsten bewertet.¹ Ähnlich verhält es sich mit den Personalkosten, die bei hoher Bedeutung überwiegend negativ eingeschätzt werden. Positiv bewertet und zugleich als wichtig beurteilt werden dagegen die Verfügbarkeit qualifizierten Personals sowie die Lebensqualität und die Ausbildungssituation.

BEDEUTUNG UND BEWERTUNG VON FAKTOREN FÜR DEN GAMES-STANDORT DEUTSCHLAND, 2025



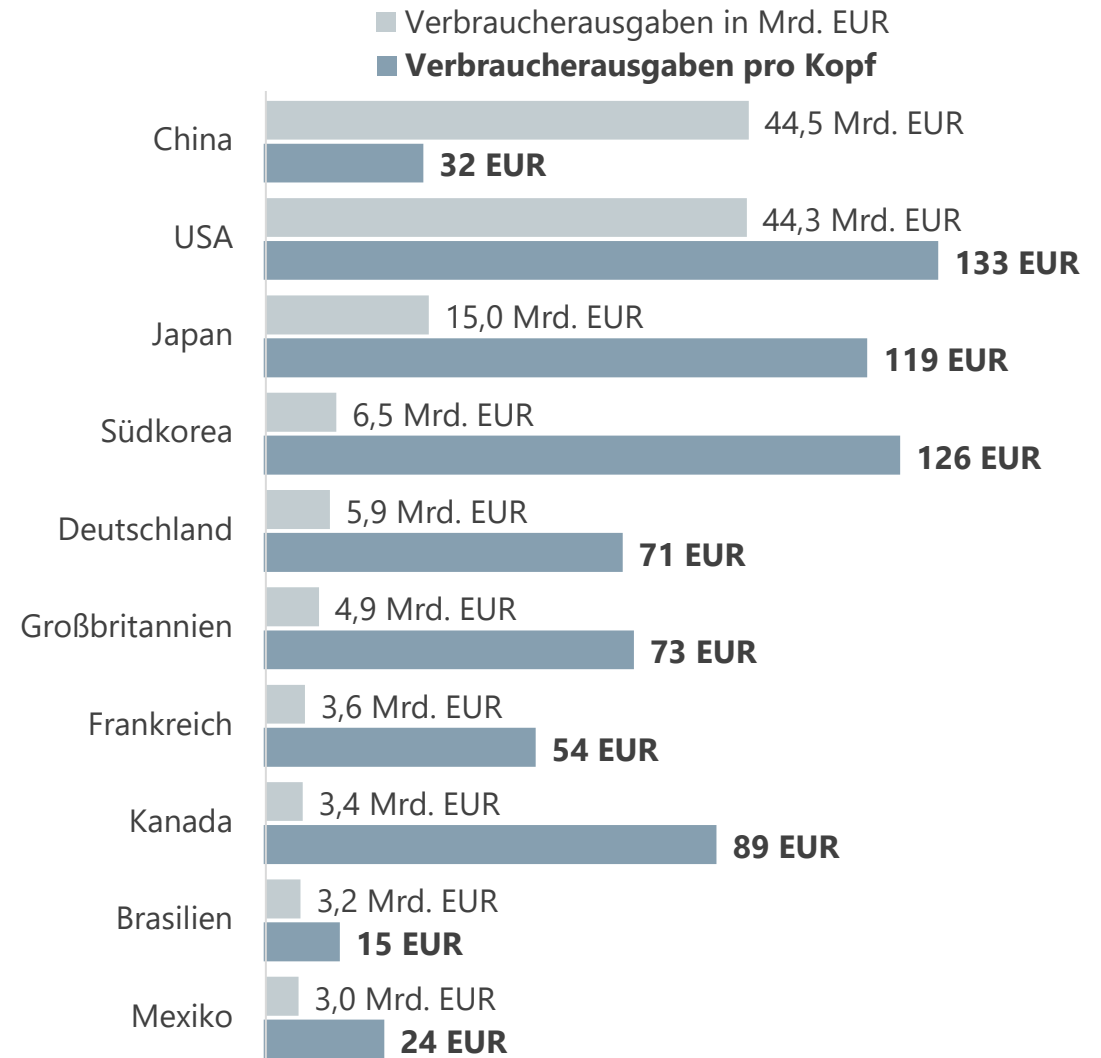
Quelle: Goldmedia-Branchemumfrage 2025. Frage: „Wie bewerten Sie die folgenden Faktoren am Games-Standort Deutschland für Ihr Unternehmen und welche Bedeutung messen Sie den Faktoren jeweils bei?“, n(Bewertung)=244, n(Bedeutung)=238. ¹ vgl. hierzu auch die Ausführungen zur Zufriedenheit mit der Förderung des Bundes (Chart 65), Hinweis: Die Einschätzung fand im Zeitraum Ende April bis Mitte Juni 2025 statt und damit vor dem erneuten Förderaufruf im Juli 2025.

VERBRAUCHERAUSGABEN WELTWEIT

Deutschland gehört zu den größten Games-Märkten weltweit und liegt mit geschätzten Verbraucherausgaben von rund 5,9 Mrd. EUR im Jahr 2025¹ auf Platz 5. Nur in China, den USA, Japan und Südkorea wird mehr Umsatz mit Games erzielt. Damit ist Deutschland der größte europäische Markt und liegt auch vor Kanada, Brasilien und Mexiko. China und die USA dominieren bei der Betrachtung der absoluten Verbraucherausgaben deutlich.

Betrachtet man die Games-Ausgaben pro Einwohner, liegt Deutschland unter den zehn größten Märkten ebenfalls im Mittelfeld, etwa gleichauf mit Großbritannien, jedoch deutlich hinter Ländern wie den USA, Südkorea und Japan, wo 2025 jeweils deutlich mehr als 100 EUR pro Kopf für Games ausgegeben wurden.

VERBRAUCHERAUSGABEN GESAMT UND PRO KOPF DER (NACH ABSATZ) 10 GRÖßTEN GAMES-MÄRKTE WELTWEIT, 2025



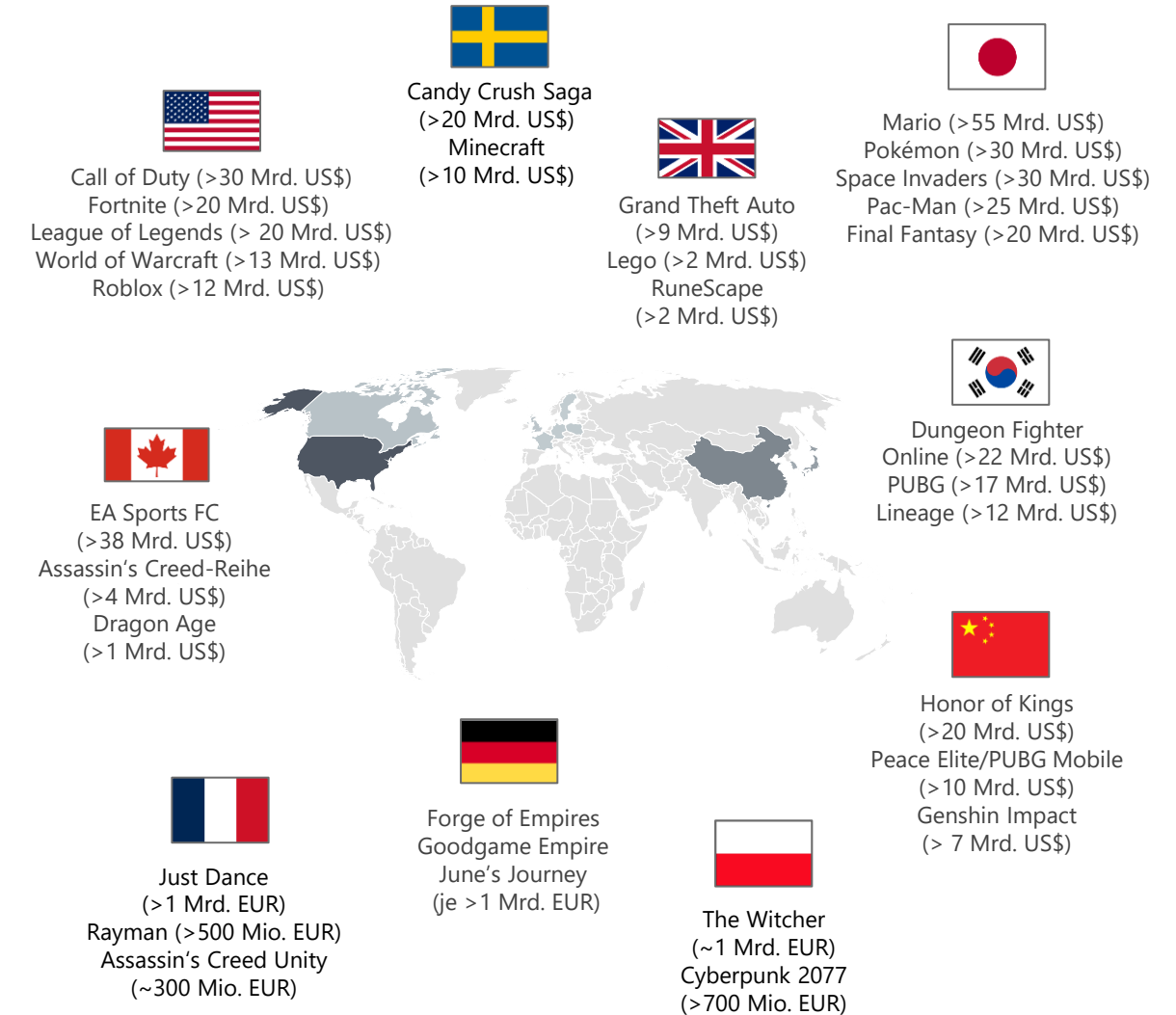
ERFOLGREICHSTE GAMES UND FRANCHISES WELTWEIT

Im internationalen Games-Markt dominieren umsatzseitig vor allem Japan und die USA. Japan ist Ursprung der Nintendo-Marken Pokémon und Mario, Arcade-Klassikern wie Space Invaders und Pac-Man oder Rollen-spiel-Reihen wie Final Fantasy und Dragon Quest (Square Enix). Sony Interactive Entertainment ist einer der größten Publisher weltweit.

In den USA sitzen die meisten erfolgreichen Publisher weltweit, darunter Microsoft/Xbox Game Studios, Epic Games, Electronic Arts und Take-Two Interactive.¹ Aus den USA stammen Triple-A-Reihen wie Call of Duty, Warcraft oder Diablo (alle Activision Blizzard/Microsoft) sowie populäre Free-to-Play-Titel wie Fortnite (Epic Games). Südkorea (u. a. mit Dungeon Fighter Online von Nexon und PUBG von Krafton) sowie China (u. a. Honour of Kings von Tencent) sind vor allem mit Online- bzw. Mobile-Games erfolgreich. Tencent ist der weltweit umsatzstärkste Publisher und Shareholder zahlreicher Studios.²

Zu den erfolgreichsten europäischen Games-Standorten gehören UK (GTA-Reihe von Rockstar North) und Frankreich (Ubisoft mit zahlreichen Studios weltweit). Zu den umsatzstärksten europäischen Produktionen zählen vor allem Mobile-Hits wie Candy Crush Saga aus Schweden (King) oder Clash of Clans aus Finnland (Supercell). Auch die erfolgreichsten deutschen Produktionen sind Mobile Games: Forge of Empires (Inno-games)³, das Empire-Franchise (Goodgame Studios)⁴ und June's Journey (Wooga)⁵ erzielten jeweils mehr als 1 Mrd. EUR Umsatz. Zudem sind PC-Spiele wie Anno (Blue Byte/Ubisoft) international erfolgreich.

HERKUNFT UND UMSÄTZE AUSGEWÄHLTER GAMES UND FRANCHISES WELTWEIT, STAND: 10/2025



STANDORTVERGLEICH: ÜBERSICHT

Die globalen Leitmärkte der Games-Industrie – insbesondere Japan, die USA, Südkorea und China – unterscheiden sich von Deutschland durch deutlich größere Marktvolumina und historisch gewachsene Branchenstrukturen. Ihre ökonomischen und strukturellen Rahmenbedingungen lassen sich nur bedingt auf europäische Märkte wie Deutschland übertragen. Für den Games-Standort Deutschland ergibt sich der zentrale Wettbewerb sowohl im europäischen Kontext als auch mit Ländern wie Kanada, die attraktive Bedingungen für internationale Games-Entwicklungen bieten. Im Folgenden werden als Vergleichsstandorte Frankreich, Großbritannien, Irland, Kanada, Polen und Schweden betrachtet.

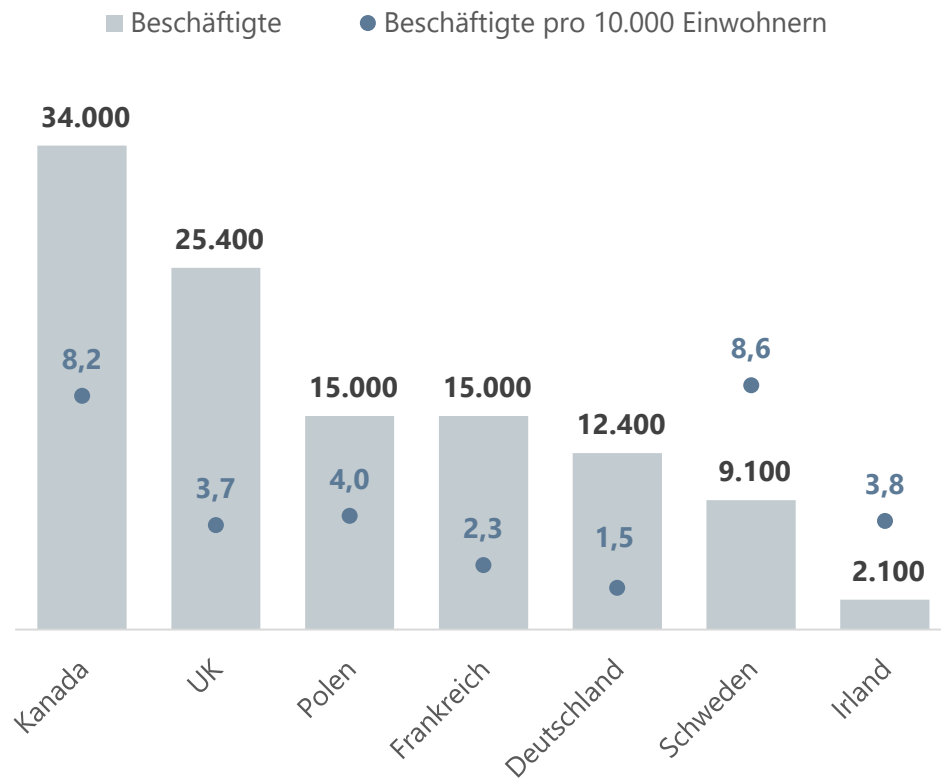
ÜBERSICHT DER VERGLEICHSTANDORTE, 2024

	Deutschland	Frankreich	Großbritannien	Irland	Kanada	Polen	Schweden
Bevölkerung	83,6 Mio.	68,4 Mio.	68,3 Mio.	5,3 Mio.	41,5 Mio.	36,6 Mio.	10,6 Mio.
Anteil Spielender	44%	56%	58%	36%	41%	53%	63%
Beschäftigte in der Games-Branche¹	12.400	15.000	25.400	2.100	34.000	15.000	9.100
Beschäftigte² pro 10.000 EW	1,5	2,3	3,7	3,8	8,2	4,0	8,6
Games-Unternehmen³	950	1.000	1.900	60	820	500	1.000
Förderinstrument	Förderfonds	Steueranreize und Förderfonds	Steueranreize und Förderfonds	Steueranreize und Förderfonds	Steueranreize und Förderfonds	Steueranreize (nicht games-spezifisch)	nicht-monetäre Förderung
Erfolgreiche Games⁴	Forge of Empires (Innogames), Empire-Franchise (Goodgames), June's Journey (Wooga), Anno-Reihe (Ubisoft Blue Byte), Crysis (Crytek)	Just Dance, Assassin's Creed Unity (Ubisoft Paris), Rayman (Ubisoft Montréal), Detroit: Become Human, Heavy Rain (Quantic Dream)	Grand Theft Auto (Rockstar North), F1 (EA Sports Codemasters), Forza Horizon (Playground Games), Runescape (Jagex), Lego-Reihe (TT Games)	Gardenscapes, Homescapes, Township, Fishdom (Playrix), Ready or Not (VOID Interactive)	EA Sports FC, Madden NHL (EA Vancouver), Assassin's Creed-Reihe, Far Cry 3-6 (Ubisoft Montréal/Toronto), Mass Effect, Dragon Age (BioWare Edmonton)	The Witcher, Cyberpunk 2077 (CD Projekt Red), Dying Light (Techland)	Candy Crush Saga, Bubble Witch, Pet Rescue (King), Minecraft (Mojang), Battlefield (DICE)

Quelle: Goldmedia-Analyse 2025 auf Basis von: DE: Destatis (2025b), game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2024, 2025); FR: Destatis (2025b), Creatives unite (2025), SELL (2022) SNJV (2024); UK: Economics Observatory (2024), Intelligent CXO (2024), Office for National Statistics (2024); IR: EGDF (2023), TBWA (2023); CAN: ESAC (2024), Statistics Canada (2024); PL: Europäische Union (2025), IGM (2023), PARP (2023); SW: Dataspelsbranschen (2023), EGDF (2023), Europäische Union (2025).^{1,2,3} jeweils Kernmarkt (Entwicklung und Publishing), ⁴ Hauptentwicklungsstandorte, häufig handelt es sich um multinationale Entwicklungen.

STANDORTVERGLEICH: BESCHÄFTIGTE

ZAHL DER BESCHÄFTIGTEN IN DER GAMES-BRANCHE (KERNMARKT) UND ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG IM STANDORTVERGLEICH, 2024



Deutschland ist aufgrund vergleichbarer Bevölkerungsgrößen und Wirtschaftsstrukturen sowie der geografischen Nähe besonders gut mit Frankreich und Großbritannien vergleichbar. Beide Märkte zeichnen sich durch bereits seit vielen Jahren gewachsene und fest verankerte Branchen- und Förderstrukturen aus. Verglichen mit Deutschland verzeichnen sowohl Großbritannien als auch Frankreich eine höhere Beschäftigung in der Games-Branche (Kernmarkt) – sowohl in absoluten Zahlen als auch im Verhältnis zur Gesamtbevölkerung.

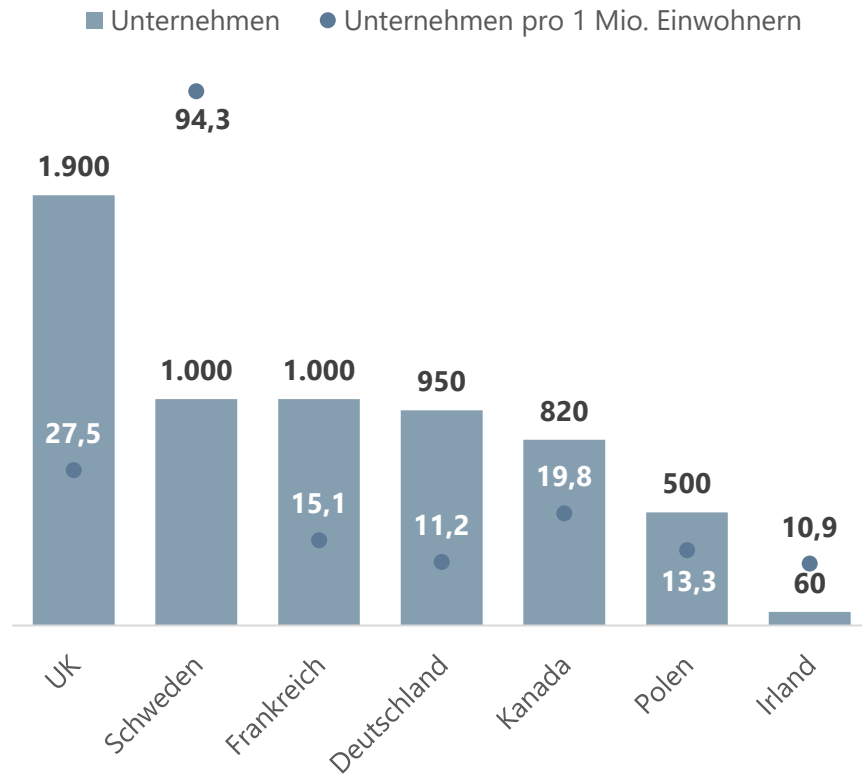
Auch in dem vergleichsweise jungen polnischen Games-Markt ist die Zahl der Beschäftigten im Verhältnis zur Einwohnerzahl größer als in Deutschland. Polen kann, wie auch andere osteuropäische Märkte, im internationalen Wettbewerb um Aufträge großer Publisher insbesondere durch gut ausgebildete, zugleich jedoch im Vergleich zu westeuropäischen Standards niedriger entlohnte Fachkräfte punkten.¹ Mit rund 8,6 Beschäftigten in der Games-Branche pro 10.000 Einwohnern weist Schweden unter allen hier betrachteten Vergleichsmärkten den höchsten Anteil auf; dieser liegt mehr als fünfmal höher als in Deutschland. Schweden investierte früh in Ausbildung und digitale Infrastruktur, verfügt über einen sehr aktiven Tech- und Start-up-Sektor (u. a. Spotify, Skype, Klarna) und ist kulturell stark international ausgerichtet.

Über den europäischen Raum hinaus ist vor allem Kanada ein bedeutender Wettbewerbsstandort. Das kanadische Fördermodell, das auf gezielte steuerliche Anreize und eine langfristige Standortpolitik setzt, trägt dazu bei, dass hier eine Vielzahl internationaler Games-Produktionen entstehen und rund 34.000 Personen in der Branche tätig sind. Dies unterstreicht die Bedeutung förderpolitischer und struktureller Standortfaktoren im globalen Wettbewerb um Games-Produktionen.

Quelle: Goldmedia-Analyse 2025 auf Basis von: CAN: [ESAC \(2024\)](#), [Statistics Canada \(2024\)](#); UK (Games-Entwicklung): [Intelligent CXO \(2024\)](#), [Office for National Statistics \(2024\)](#); PL (Games-Entwicklung/Publishing): [Europäische Union \(2025\)](#), [PARP \(2023\)](#); FR (Games-Entwicklung): [Destatis \(2025e\)](#), [Creativesunite \(2025\)](#); DE (Games-Entwicklung/Publishing): [Destatis \(2025f\)](#), [game-Verband der deutschen Games-Branche e.V. \(2024\)](#); SW (Games-Branche): [EGDF \(2023\)](#); [Europäische Union \(2025\)](#); IR: [EGDF \(2023\)](#); SW (2023): [Dataspelsbranschen \(2024\)](#). ¹ Goldmedia-Hintergrundgespräche 2025. Das durchschnittliche Gehaltsniveau liegt in der Gesamtwirtschaft vgl. [Dawid Pilch \(2024\)](#) und auch in der Games-Branche vgl. [Ganszyniec \(2023\)](#) gegenüber dem in Deutschland etwa bei der Hälfte.

STANDORTVERGLEICH: GAMES-UNTERNEHMEN

ZAHL DER GAMES-UNTERNEHMEN (KERNMARKT) UND ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG IM STANDORTVERGLEICH, 2024



Mit rund 950 Unternehmen im Kernmarkt weist Deutschland auch im internationalen Vergleich eine breit aufgestellte Games-Branche auf und liegt bei dieser Kennzahl unter den Vergleichsmärkten nur hinter Großbritannien und Schweden. Im Verhältnis zur Bevölkerungszahl zeigt sich mit 11,2 Unternehmen pro 1 Mio. Einwohnern jedoch eine vergleichsweise geringe Unternehmensdichte; bei diesem Kennwert sticht insbesondere Schweden hervor.

In Großbritannien existiert unter den Vergleichsmärkten mit über 1.800 die mit Abstand größte Unternehmensdichte. Zu den bekanntesten Studios zählen Rockstar North (die Entwicklung von GTA findet schwerpunktmäßig in Edinburgh statt), Codemasters (Rennsimulationen wie F1 und Dirt, gehört zu EA) und Playground Studios (Forza Horizon, Fable, gehört zu den Xbox Game Studios).

Auch Schweden zählt mit ca. 1.000 Unternehmen zu den großen europäischen Standorten. Zu den größten Studios zählen King (Candy Crush Saga, gehört zu Activision Blizzard), Mojang (Minecraft, inzwischen Microsoft) und DICE (Battlefield-Reihe, inzwischen EA).

Frankreich weist ebenfalls rund 1.000 Games-Unternehmen auf. Allen voran agiert Ubisoft als Europas größter Publisher mit 40 Studios weltweit. Weitere erfolgreiche Studios sind Quantic Dream (Heavy Rain, Detroit: Become Human) und Dontnod (Life is Strange).

Kanada zählt 820 Unternehmen, darunter die Ubisoft-Studios in Montréal (Assassin's Creed, Far Cry) und Toronto, EA Vancouver (EA Sports FC) und BioWare (Dragon Age, Mass Effect).

In Polen sind rund 500 Games-Unternehmen ansässig, von denen CD Projekt RED mit den erfolgreichen Rollenspiel-Franchises The Witcher und Cyberpunk 2077 das international bekannteste Studio ist.

Die Unternehmenszahl in Irland ist zwar deutlich geringer als in den Vergleichsländern, dennoch sind hier einige international erfolgreiche Studios wie Playrix (Free-to-Play-Mobile Games wie Gardenscapes) ansässig.

STANDORTVERGLEICH: FÖRDERUNG

Die Förderstrukturen unterscheiden sich zwischen den Vergleichsländern deutlich. Während Deutschland bislang auf rein fondsbasierte Förderungen auf Bundes- und Länderebene setzt, haben die meisten Vergleichsstandorte auch Steuermodelle etabliert. Frankreich, Großbritannien, Kanada und Irland bieten Kombinationen aus Steueranreizen und Förderfonds:

Frankreich unterstützt Games seit 2008 mit dem Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) (30 % der Aufwendungen) und vergibt über den Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV) Zuschüsse von bis zu 200.000 EUR pro Projekt. Großbritannien bietet seit 2014 mit dem Video Games Tax Relief (VGTR, ab 2024 VGEC – Video Game Expenditure Credit), Steuererleichterungen von aktuell 34 % der förderfähigen Aufwendungen sowie ergänzend nicht rückzahlbare Zuschüsse über den UK Games Fund. Auch Irland bietet seit 2022 eine steuerliche Anreizförderung von

32 %. Hinzugekommen ist 2025 der Irish Games Fund speziell zur Unterstützung von Spieleentwicklern und Studios. Kanada gewährt je nach Provinz unterschiedliche Steuervorteile jeweils ausschließlich auf Löhne und Gehälter (Ontario: 40 %, Québec: 37,5 %, British Columbia: 25 %) und ergänzt diese durch nationale und regionale Fonds, etwa den Canada Media Fund oder Programme der Creative BC Society. Polen hat eine steuerliche Förderung, die nicht spezifisch für Games ist, aber breit wirkt (IP Box). Dabei werden Erlöse aus eigenen Games-IPs als urheberrechtlich geschützte Software mit nur 5 % Körperschaftsteuer belegt. Schweden unterstützt die Branche bislang vor allem nicht-monetär, etwa durch Netzwerke und Infrastruktur, internationale Kooperationen, Veranstaltungen und Business-Coachings. Finanzielle Förderungen erfolgen hier über nicht branchenspezifische Forschungs- und Kulturfonds sowie lokale Initiativen.

ÜBERSICHT DER WICHTIGSTEN FÖRDERINSTRUMENTE IN DEN VERGLEICHSSTANDORTEN, STAND: 10/2025

	Deutschland	Frankreich	Großbritannien	Irland	Kanada			Polen	Schweden
					Ontario	Québec	British Columbia		
Förderinstrument	Förderfonds	Steueranreize/ Förderfonds	Steueranreize/ Förderfonds	Steueranreize/ Förderfonds	Steueranreize (auf provinzieller Ebene)/ nationale und regionale Förderfonds			Steueranreize (nicht Games-spezifisch)	nicht- monetäre Förderung
Deckelung Gesamtförderbudget	ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein/ja	nein	
(Haupt-) Förderprogramm	Games-Förderung des Bundes	Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)	Video Game Expenditure Credit (VGEC) zuvor VGTR	Digital Games Corporation Tax Credit	Ontario Interactive Digital Media Tax Credit (OIDMTC)	Tax Credit for the Production of Multimedia Titles	British Columbia Interactive Digital Media Tax Credit	IP Box	
Jahr der Einführung	2020	2008	2014	2022	1998	1996	2010	2016	
Steuervorteil	-	30%	34%	32%	40%	37,5%	25%	5% statt regulären KSt.-Satzes	
					nur Personalkosten				

Quelle: Goldmedia-Analyse 2025 auf Basis von: DE: [GamesWirtschaft](#) (2024), [PWC](#) (2023); FR: [CNC](#) (2025); UK: [GOV UK](#) (2024); IR: [Revenue – Irish Tax and Customs](#) (2025); CAN: [CRA - Ontario](#) (2025), [Investissement Québec](#) (2025); [CRA - BC](#) (2025); PL: [Polish Investment & Trade Agency](#) (2025). ¹ bis zu 50 % der Projektkosten.



KAPITEL 9: SPILLOVER, TRENDS UND INNOVATIONEN

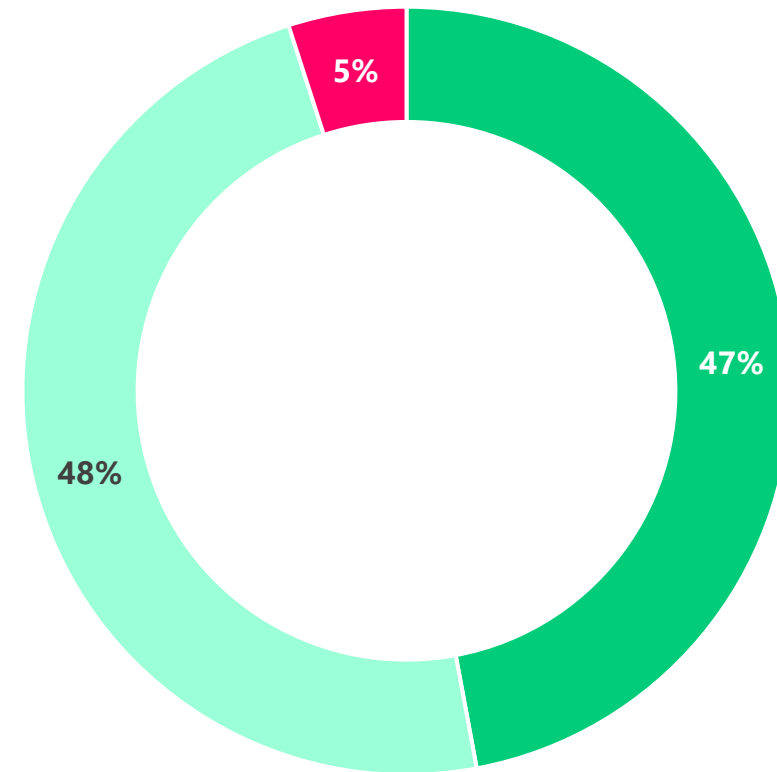
SPILOVER-EFFEKTE DER GAMES-BRANCHE

Die Games-Branche ist ein zentraler Innovationstreiber, dessen technologische Entwicklungen und Innovationen weit über den eigenen Markt hinauswirken. Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und 3D-Visualisierung haben ihren Ursprung in der Spieleentwicklung und finden heute breite Anwendung, etwa in der Architektur, im Produktdesign, in der Medizin oder der Forschung. Besonders Game-Engines wie Unity oder Unreal Engine dienen zunehmend als Grundlage für Simulationen, digitale Zwillinge und Visualisierungen im sogenannten Industrial Metaverse.^{1, 2}

Im Bereich der KI hat die Games-Branche frühzeitig praxistaugliche Anwendungen etabliert, etwa in der prozeduralen Inhaltserzeugung, im adaptiven Gameplay, in realistischen Bewegungs- und Entscheidungsmodellen virtueller Charaktere sowie in der automatisierten Testung und Optimierung von Spielwelten³. Diese Ansätze werden heute auch in anderen Branchen genutzt, z. B. bei der Simulation von Prozessen oder in der Fahrzeugentwicklung.⁴

Rund 95 % der befragten Games-Unternehmen nehmen solche Spillover-Effekte stark oder zumindest vereinzelt wahr.⁴ Auch wenn viele Studios selbst ausschließlich Spiele entwickeln, tragen sie indirekt zur Weiterentwicklung und Verbreitung dieser Technologien bei.

SPILOVER-EFFEKTE VON TECHNOLOGIEN ODER INNOVATIONEN DER GAMES-BRANCHE AUF ANDERE BRANCHEN, 2025



- Ja, es gibt starke Spillover-Effekte in andere Branchen.
- Ja, es gibt vereinzelt Spillover-Effekte in andere Branchen.
- Nein, es gibt keine Spillover-Effekte in andere Branchen.

Quellen: ^{1,4} Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Fallen Ihnen konkrete Beispiele für Spillover-Effekte ein?“, Hintergrundgespräche; ² vgl. [Unity.com \(2025\)](#); ³ vgl. [Yannakakis, G. N. & Togelius, J. \(2018\): Artificial Intelligence and Games. Springer](#); Goldmedia-Branchenumfrage 2025. Frage: „Glauben Sie generell, dass andere Branchen durch sog. Spillover-Effekte von den Technologien oder Innovationen der Games-Branche profitieren? Hinweis: (z.B. durch die Übernahme spezifischer Leistungen oder Methoden)“, n=257.

SPILLOVER-BEREICHE DER GAMES-BRANCHE

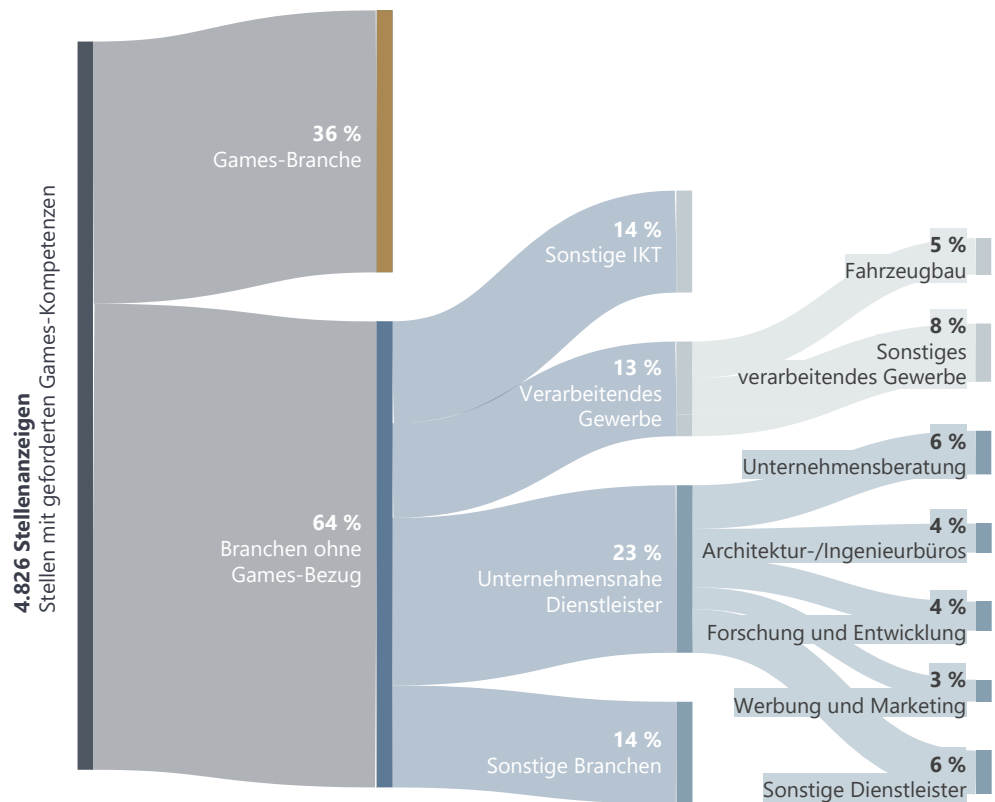
Rund 70 % der von den befragten Games-Unternehmen genannten Spillover-Bereiche entfallen auf Game Engines, Gamification & UX/UI sowie AR/VR/MR-Technologien; ein Hinweis auf die zentrale Rolle der Games-Branche als Impulsgeberin für interaktive und visuelle Technologien in zahlreichen Wirtschaftsfeldern.

SPILLOVER-BEREICHE UND DER GAMES-BRANCHE, STAND: 2025

Spillover-Bereich	Kurzbeschreibung	Anteil an allen Nennungen
Game Engines (Unreal, Unity, etc.)	Einsatz in Automobilindustrie, Architektur, Filmproduktion (Virtual Production), Simulation; Grundlage moderner Echtzeit-Visualisierung	30 %
Gamification & UX/UI	Nutzung spieltypischer Mechaniken in Bildung, Gesundheit, Unternehmensschulungen, Software-Design; prägt moderne Usability-Standards	25 %
AR/VR/MR-Technologien	Ursprung im Gaming, heute verbreitet in Medizin, Industrie, Sicherheit und Verteidigung, Architektur und Verkehrssimulationen	15 %
Simulation & Training	Nutzung von Game-Technologien in Ausbildung, Militär- und Feuerwehrtrainings, Reha, Digital Twins	8 %
Künstliche Intelligenz & Verhaltenssimulation	Von NPC-Logiken abgeleitet; Anwendungen in autonomem Fahren, Robotik, Verkehrssteuerung, Verhaltensforschung	7 %
Softwareentwicklungs-Know-how	Know-how-Transfer durch Wechsel von Entwicklerinnen und Entwicklern in andere Industrien; agile Methoden	5 %
Bildung & Lerntechnologien	Serious Games, Playful Learning, E-Learning mit spielerischem Feedback zur Motivationssteigerung	3 %
Hardware- & Technologieentwicklung	Games treiben GPU-, KI- und Rendering-Innovationen voran, die in anderen Branchen Anwendung finden	3 %
Kreativitäts- & Innovationskultur	Interdisziplinäre, agile und kreative Arbeitsformen fördern Innovationsfähigkeit anderer Industrien	2 %
Marketing, Medien, Unterhaltung	Nutzung von Game-Technologien in Virtual Production, Crossover-Formaten und interaktiven Kampagnen	1 %
Gesundheit & Psychologie	Therapeutische und Reha-Anwendungen, Angsttherapie mit VR, ADHS-Training	< 1 %
E-Sport & Social Interaction	Übertragung von Community-Management, Event-Formaten und digitalen Interaktionsräumen auf andere Sektoren	< 1 %

DIE GAMES-BRANCHE ALS QUALIFIZIERUNGSEKTOR FÜR DIE DIGITALE WIRTSCHAFT

ANTEIL DER ONLINE-STELLENANZEIGEN MIT GEFORDERTEN GAMES-KOMPETENZEN NACH AUSSCHREIBENDEN BRANCHEN IN DEUTSCHLAND, 2024¹



Die deutsche Games-Branche ist nicht nur ein Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft, sie fungiert als zentraler Innovationstreiber und Qualifizierungssektor der digitalen Wirtschaft. Aufgrund ihrer hohen inhaltlichen Attraktivität zieht sie überdurchschnittlich viele junge, kreative und technologieaffine Menschen an. Viele Beschäftigte beginnen ihre berufliche Laufbahn in der Games-Entwicklung, wo sie praxisnah zentrale digitale Kompetenzen erwerben, die weit über die Branche hinaus relevant sind. Dazu zählen Fähigkeiten in Softwareentwicklung, interaktivem Design, Datenanalyse, 3D-Modellierung, Projektmanagement, agilen Produktionsprozessen und Künstlicher Intelligenz.

Diese Kombination aus technologischem und kreativem Know-how macht Fachkräfte aus der Games-Industrie für andere Wirtschaftszweige besonders wertvoll. So zeigt eine Analyse des Instituts für Wirtschaftsforschung², dass nur rund jede dritte Stellenanzeige mit Games-Entwicklungskompetenzen tatsächlich aus der Games-Branche selbst stammt. Zwei Drittel der Nachfrage kommt demnach aus anderen Wirtschaftszweigen. Entsprechend wechseln viele Beschäftigte im Laufe ihrer Karriere in andere Branchen – etwa in die klassische Softwareentwicklung, Industrie oder IT-Dienstleistungen. Dort tragen sie wesentlich zur Innovationsfähigkeit und Wettbewerbsstärke dieser Sektoren bei.

Zugleich fungiert die Games-Branche als Magnet für internationale Fachkräfte: Ihre offene, projektorientierte Arbeitskultur und die globale Sichtbarkeit von Games machen sie zu einem Einstiegssektor für hochqualifizierte Talente aus aller Welt. Damit leistet sie einen wichtigen Beitrag zur Fachkräftesicherung und Internationalisierung des deutschen Arbeitsmarkts. Auch über ihre direkte ökonomische Bedeutung hinaus stärkt sie damit die digitale Kompetenzbasis der deutschen Wirtschaft.

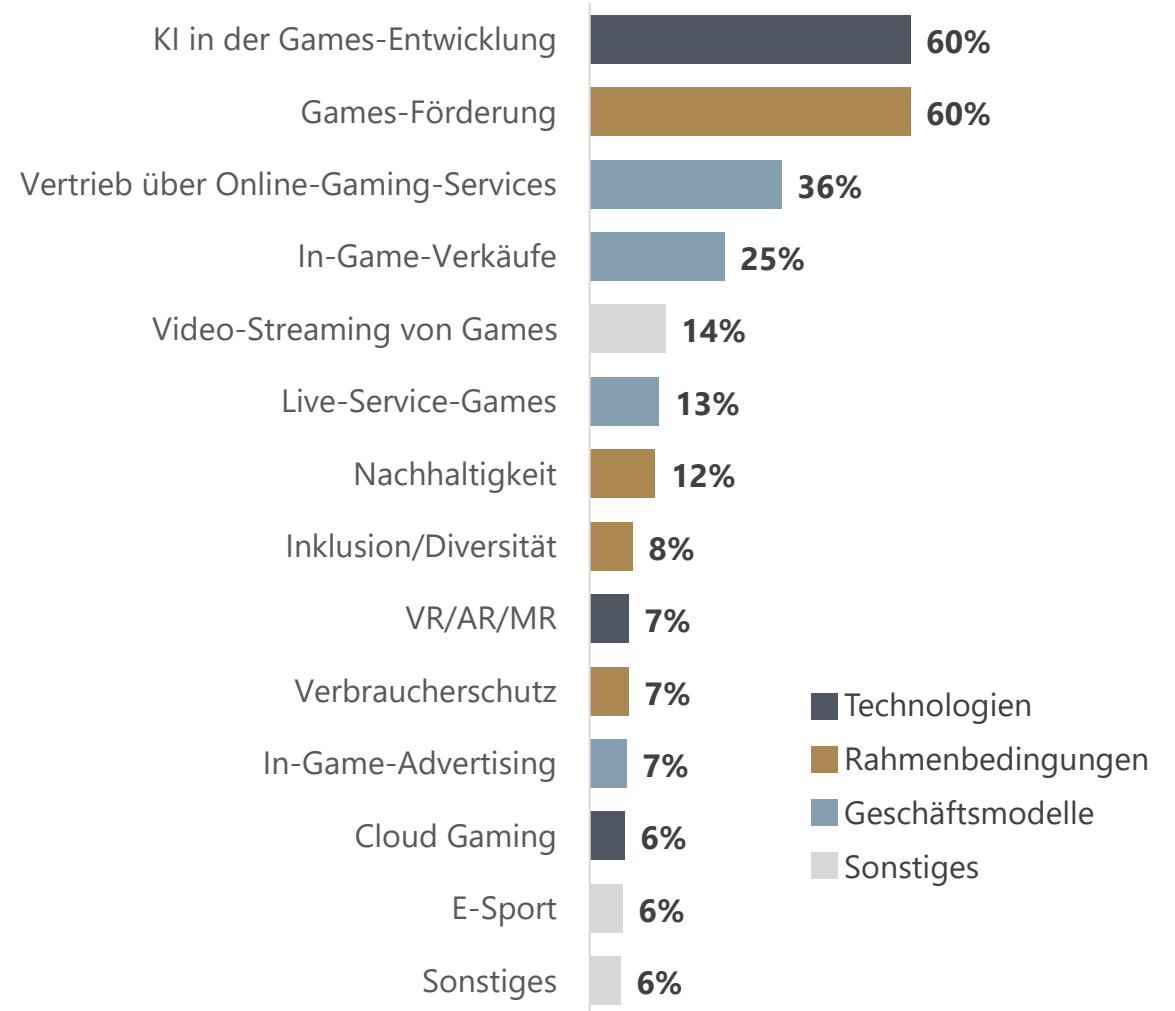
ZUKÜNFTIGE ENTWICKLUNGS- UND THEMENFELDER

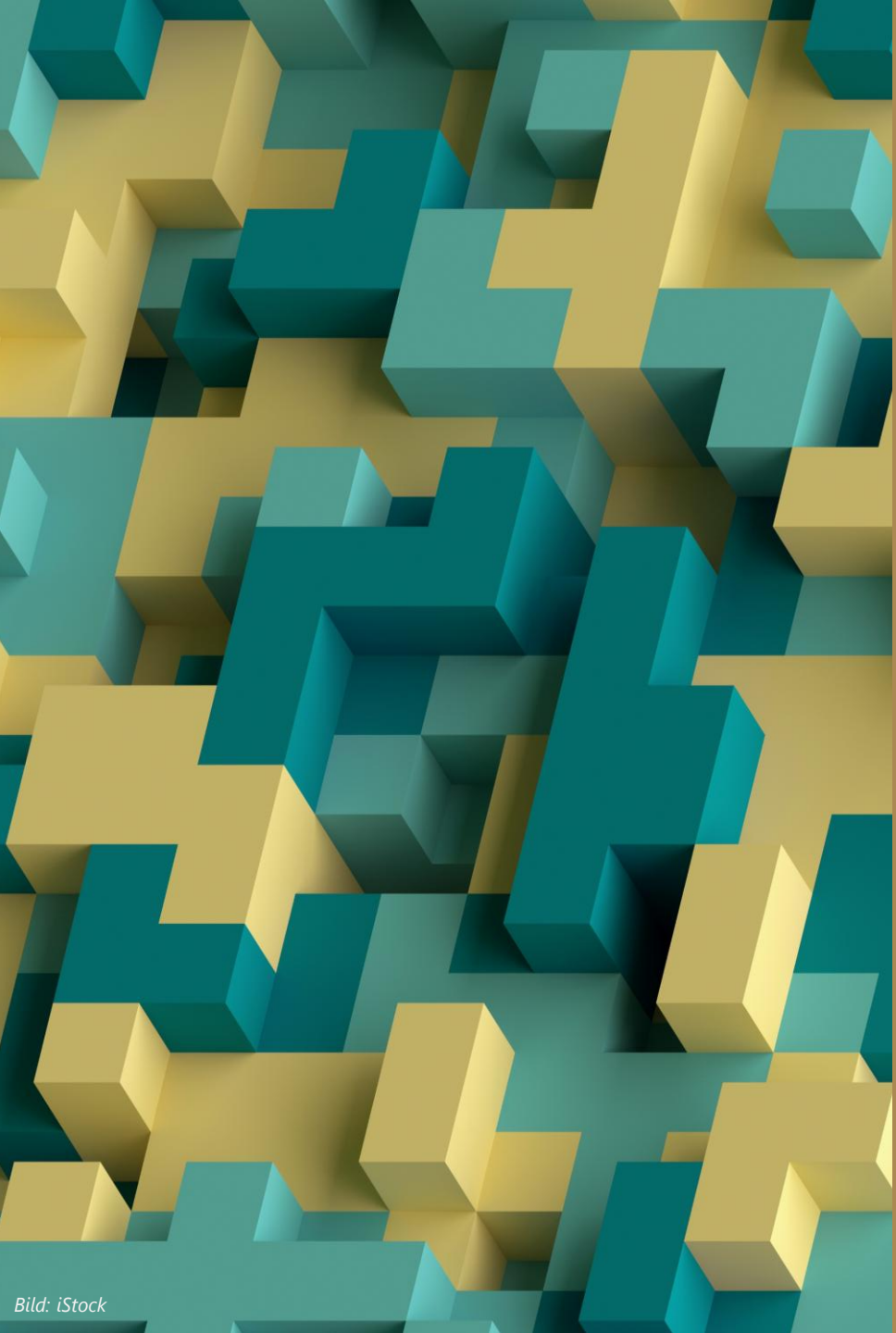
Die befragten Games-Unternehmen sehen bis 2028 vor allem in Künstlicher Intelligenz (KI) und der Games-Förderung die größten Einflussfaktoren auf ihre zukünftige Entwicklung. Beide Themen werden von jeweils 60 % der Unternehmen genannt. Die Einbindung von KI wird dabei zunehmend als Selbstverständlichkeit innerhalb der Entwicklungsprozesse wahrgenommen, vergleichbar mit etablierten Technologien wie Game-Engines.¹ Die ebenso hohe Bedeutung der Förderung unterstreicht die zentrale Rolle staatlicher Unterstützung für die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts Deutschland.

Rund ein Drittel der Unternehmen erwartet, dass der Vertrieb über Online-Gaming-Services, etwa über Abonnement- und Cloud-Plattformen wie Game Pass oder PlayStation Plus, weiterhin großen Einfluss haben wird, allerdings wird ihr Einfluss auch skeptisch gesehen.² In-Game-Verkäufe (25 %) bleiben relevant, während 13 % der Befragten Live-Service-Games als zentrale Säule betrachten.

Übergreifende Themen wie Nachhaltigkeit (12 %), Inklusion und Diversität (8 %) sowie Verbraucherschutz (7 %) werden vergleichsweise seltener genannt. Gleiches gilt für technologische Bereiche wie VR/AR/MR (7 %) oder Cloud Gaming (6 %), die nur von einem kleineren Teil der Unternehmen als einflussreich eingeschätzt werden.

ENTWICKLUNGS- UND THEMENFELDER MIT DEM GRÖßTEN ERWARTETEN EINFLUSS AUF DIE GAMES-BRANCHE IN DEUTSCHLAND, BIS 2028





KAPITEL 10: FAZIT UND AUSBLICK

FAZIT UND AUSBLICK

Die Entwicklung seit Einführung der Bundesförderung verdeutlicht die zentrale Bedeutung verlässlicher politischer Rahmenbedingungen für die Leistungsfähigkeit der deutschen Games-Branche. Die Förderung hat wesentliche Impulse gesetzt: Studios konnten ihre Entwicklungsaktivitäten ausweiten, professioneller agieren und ihre Position im internationalen Umfeld stärken. Zugleich zeigen die Erfahrungen der vergangenen Jahre, dass diese positive Dynamik nicht durchgehend stabil war. Phasen unsicherer Mittelbereitstellung, mit lange andauernden Förderantragsstopps und zuletzt vermehrte Studioschließungen haben aufgezeigt, dass wichtige Potenziale bislang nicht vollständig realisiert werden konnten. Ein verschärfter Wettbewerb, ein zurückhaltendes Investitionsklima und internationale Restrukturierungen in der Publisher-Landschaft haben die Branche zusätzlich belastet und teilweise dazu geführt, dass Projekte verzögert, reduziert oder nicht umgesetzt wurden. Die vergangenen Jahre waren damit sowohl von Fortschritten als auch strukturellen Belastungen geprägt.

Für die kommenden Jahre wird entscheidend sein, ob politische Weichenstellungen diese Entwicklungen stabilisieren und den Standort nachhaltig stärken. Von Bedeutung ist insbesondere eine langfristig gesicherte und planbare Ausgestaltung der Förderung, die entlang der gesamten Wertschöpfungskette Wirkung entfaltet und wachstumsorientierte Unternehmensentwicklungen ermöglicht. Gleichzeitig ist ein wirtschaftliches Umfeld erforderlich, das Gründungen erleichtert, Fachkräfte bindet und den strukturellen Anforderungen einer international agierenden Digitalbranche gerecht wird.

Politische Konsistenz und Verlässlichkeit werden damit zunehmend zu zentralen Standortfaktoren, die bestimmen, ob Deutschland im globalen Wettbewerb bestehen kann.

Darüber hinaus kommt der internationalen Ausrichtung der Branche eine entscheidende Bedeutung zu. Eine stärkere Präsenz deutscher Studios auf internationalen Märkten, der Ausbau grenzüberschreitender Kooperationen und ein besserer Zugang zu globalen Vertriebs- und Finanzierungspartnern können zusätzliche Impulse setzen und den Anschluss an dynamische internationale Entwicklungen sichern. Die kreativen und technischen Kompetenzen der deutschen Games-Unternehmen bilden dafür eine stabile Grundlage. Ihre Wirkung entfaltet sich jedoch nur dann voll, wenn der Standort langfristige Perspektiven eröffnet und stabile Rahmenbedingungen gewährleistet.

Insgesamt zeigt die Analyse deutlich, dass sich die deutsche Games-Branche an einem entscheidenden Punkt ihrer Entwicklung befindet. Mit konsistenten politischen Rahmenbedingungen, einer dauerhaft gesicherten Förderung, die auch durch die Einführung einer steuerlichen Förderung international vergleichbar ist und einer strategisch gestärkten internationalen Positionierung kann Deutschland seine Rolle im europäischen und globalen Wettbewerb substantiell ausbauen. Die Studie belegt klar, dass die Voraussetzungen hierfür gegeben sind; ob dieses Potenzial realisiert wird, hängt maßgeblich von der politischen Gestaltung der kommenden Jahre ab.



ANHANG

WEITERFÜHRENDE METHODISCHE HINWEISE

MARKTANTEIL DEUTSCHER ENTWICKLUNGEN

Die Berechnung des Anteils deutscher Games-Produktionen im deutschen Markt basiert auf einem mehrstufigen Berechnungsverfahren:

Ausgangspunkt ist der abgefragte Netto-Entwicklungsumsatz der deutschen Games-Unternehmen in Deutschland. Dieser wurde anschließend auf Basis qualifizierter Schätzwerte auf den deutschen Entwicklungsgesamtmarkt hochgerechnet.

Um eine marktrelevante Umsatzgröße abzubilden, wurde dieser um Umsätze aus Auftragsarbeiten sowie öffentliche Fördermittel bereinigt, da diese keine marktwirksamen Endkundenumsätze darstellen.

Zur Ermittlung des Brutto-Umsatzes deutscher Entwicklungen im deutschen Markt wurden anschließend auf den Entwicklerumsatz der Games-Unternehmen die marktüblichen Handelsmargen sowie die Umsatzsteuer aufgeschlagen.

Im Verhältnis zu den gesamten Verbraucherausgaben deutscher Spielerinnen und Spieler in Deutschland lässt sich daraus der Marktanteil deutscher Games-Produktionen im deutschen Markt ableiten.

GEHALTSSITUATION

Im Rahmen der Befragung zu den Gehaltsstrukturen in der Games-Branche gaben die teilnehmenden Unternehmen für die untersuchten Tätigkeitsfelder Game Art, Game Design, Game Programming und Game Producing minimale, durchschnittliche und maximale Bruttojahresgehälter für Vollzeitstellen an (Vollzeitäquivalent: 8 Stunden pro Tag). Die Angaben beinhalteten Boni und sonstige Vergütungsbestandteile. Die Gehaltswerte wurden in 5.000-EUR-Schritten erfasst.

Für die Auswertung wurden die Gehaltsangaben je Tätigkeitsfeld in vier Positionen folgendermaßen modelliert:

- Junior entspricht dem Mittelwert der angegebenen minimalen Bruttojahresgehälter.
- Regular entspricht dem Mittelwert aus minimalen und durchschnittlichen Bruttojahresgehältern.
- Senior entspricht dem Mittelwert aus durchschnittlichen und maximalen Bruttojahresgehältern.
- Lead entspricht dem Mittelwert der angegebenen maximalen Bruttojahresgehälter.

QUELLENVERZEICHNIS

- Bitkom Research (2024): Frauen in der IT-Branche 2024. Online unter: <https://www.bitkom.org/sites/main/files/2024-05/240424bitkom-chartsgirlsdayfraueninderitk24final.pdf> [24.11.2025].
- Büchel, Jan; Engler, Jan; Mertens, Armin (2025): Games-Branche: Wissens- und Technologietransfer in die deutsche Wirtschaft. Online unter: <https://www.iwkoeln.de/studien/jan-buechel-jan-felix-engler-armin-mertens-wissens-und-technologietransfer-in-die-deutsche-wirtschaft.html> [24.11.2025].
- Bundesagentur für Arbeit (o. J.), Beschäftigungsstatistik, Stand 2023. Online unter: <https://statistik.arbeitsagentur.de/DE/Navigation/Statistiken/Fachstatistiken/Beschaeftigung/Beschaeftigung-Nav.html> [07.01.2026]
- Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (2025): Dorothee Bär: Durch die neue Games-Förderung stärken wir Innovation made in Germany. Online unter: <https://www.bmftr.bund.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2025/07/180725-Games.html> [24.11.2025].
- CNC (o.J.): Crédit d'impôt jeu vidéo. Online unter: https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video_121078 [24.11.2025].
- Creatives unite (2025): Code of Resistance: Gaming's Labor Uprising Sweeps France and Spain. Online unter: <https://creativesunite.eu/article/code-of-resistance-gaming-s-labor-uprising-sweeps-france-and-spain> [28.11.2025].
- Datenspielsbranchen (2024): Swedish Games Industry 2024. Online unter: https://dataspelsbranchen.se/s/GameDeveloperIndex-2024_WEB.pdf [24.11.2025].
- Deloitte (2023): Women @ the Wheel. Online unter: <https://www.deloitte.com/de/de/Industries/automotive/perspectives/women-at-the-wheel-female-empowerment-automobilindustrie.html> [24.11.2025].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025a): 1 % der Vollzeitbeschäftigten verdiente im Jahr 2024 mehr als 213 286 Euro brutto. Online unter: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2025/04/PD25_134_621.html?utm [24.11.2025].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025b): Statistischer Bericht - Input-Output-Rechnung - 2022. Online unter: <https://www.destatis.de/DE/Themen/Wirtschaft/Volkswirtschaftliche-Gesamtrechnungen-Inlandsprodukt/Publikationen/Downloads-Input-Output-Rechnung/statistischer-bericht-input-output-rechnung-2180200227005-rev-2024-august-2024.html> [26.11.2025].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025c): Genesis Datenbank - Bereichsübergreifende Unternehmensstatistik. Online unter : <https://www-genesis.destatis.de/datenbank/online/statistic/48112/details/search/s/NDgxMTI%3D> [07.01.2026].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025d): Statistischer Bericht – Umsatzsteuerstatistik (Voranmeldung) – 2023. Online unter: <https://www.destatis.de/DE/Themen/Staat/Steuern/Umsatzsteuer/Publikationen/Downloads-Umsatzsteuern/statistischer-bericht-umsatzsteuer-2140810237005.html> [07.01.2026].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025e): Frankreich. Online unter: <https://www.destatis.de/Europa/DE/Staat/EU-Staaten/Frankreich.html?> [28.11.2025].
- Destatis – Statistisches Bundesamt (2025f): Bevölkerung Deutschlands wächst im Jahr 2024 geringfügig um 0,1 %. Online unter: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2025/06/PD25_221_124.html? [24.11.2025].
- Die Bundesregierung (o.J.): Das neue Fachkräfteeinwanderungsgesetz auf einen Blick. Online unter: <https://www.make-it-in-germany.com/de/visum-aufenthalt/fachkraefteeinwanderungsgesetz> [29.11.2025].
- Economics Observatory (2024): The video games industry: is more support needed for this UK success story? Online unter: <https://www.economicsobservatory.com/the-video-games-industry-is-more-support-needed-for-this-uk-success-story> [24.11.2025].
- EDGF (2023): 2023 European Video Games Industry Insight Report. Online unter: <https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2025/08/2023-European-video-games-industry-insight-report.pdf> [24.11.2025].

QUELLENVERZEICHNIS

Entertainment Software Association of Canada (2025): Canada's Video Game Industry. Powering the Future of Play. Online unter: <https://theesa.ca/resource/canadas-video-game-industry-2024/> [24.11.2025].

Europäische Union (o.J.): Polen. Online unter: https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/eu-countries/poland_de [24.11.2025].

Europäische Union (o.J.): Schweden. Online unter: https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/eu-countries/poland_de [24.11.2025].

game – Verband der deutschen Games-Branche: gamesmap. Online unter: <https://www.gamesmap.de> [24.11.2025].

game – Verband der deutschen Games-Branche (o.J.): Games-Förderung. Online unter: <https://www.game.de/games-foerderung/>. [24.11.2025].

game – Verband der deutschen Games-Branche (2024): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024. Online unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2024/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2024.pdf> [24.11.2025].

game – Verband der deutschen Games-Branche (2025a): Deutscher Games-Markt seit 2019 mit rund 50 Prozent im Plus. Online unter: <https://www.game.de/marktdaten/6-prozent-weniger-umsatz-mit-computer-und-videospielen/> [24.11.2025].

game – Verband der deutschen Games-Branche (2025b): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2025. Online unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2025/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2025.pdf> [24.11.2025].

Gamesmarkt (2023): Wooga knackt die Umsatzmilliarde mit "June's Journey,,. Online unter: <https://www.gamesmarket.global/wimmelbildweltmeister-wooga-knackt-die-umsatzmilliarde-mit-junes-journey-2c78dde887841edd046fd16065ab8b16/> [24.11.2025].

GamesWirtschaft (2025): Games-Förderung: Bayern will Games-Etat verdoppeln (Update): Online unter: <https://www.gameswirtschaft.de/politik/games-foerderung-bayern-etat-2026-230925/> [24.11.2025].

Games Wirtschaft (2024): (K)eine Frage des Geldes (Fröhlich am Freitag): Online unter: <https://www.gameswirtschaft.de/meinung/froehlich-am-freitag-2024-21-games-polen/> [24.11.2025].

Ganszyniec, Artur (2023): Polish Gamedev Salary Report. Online unter: <https://ganszyniec.com/wp-content/uploads/2023/10/Polish-Gamedev-Salary-Report-2023.pdf> [24.11.2025].

Goldmedia (2025): Volkswirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche in Deutschland und Hebeleffekte einer steuerlichen Games-Förderung, Studie im Auftrag des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.. Online unter: <https://www.goldmedia.com/studie/volkswirtschaftliche-bedeutung-der-games-branche-in-deutschland-und-hebeleffekte-einer-steuerlichen-foerderung/> [07.01.2026].

Goldmedia (o. J.): Standortmonitor.net. Online unter: <https://standortmonitor.net/> [07.01.2026].

Goodgame Studios (2022): Goodgame Studios erzielt mehr als 1 Milliarde Umsatz mit "Empire"- Marke. Online unter: <https://goodgamestudios.com/de/company/press/releases/goodgame-studios-erzielt-mehr-als-1-milliarde-umsatz-mit-empire-marke/> [24.11.2025].

GOV UK (2025): Guidance. Claiming Video Games Expenditure Credits for Corporation Tax. Online unter: <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-expenditure-credits-for-corporation-tax> [24.11.2025].

Government of Canada (o.J.): Ontario interactive digital media tax credit. Online unter: <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/tax/businesses/topics/corporations/provincial-territorial-corporation-tax/ontario-provincial-corporation-tax/ontario-refundable-media-tax-credits/ontario-interactive-digital-media-tax-credit.html> [24.11.2025].

QUELLENVERZEICHNIS

Government of Canada (o.J.): British Columbia interactive digital media tax credit. Online unter:

<https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/tax/businesses/topics/corporations/provincial-territorial-corporation-tax/british-columbia-provincial-corporation-tax/british-columbia-interactive-digital-media-tax-credit.html> [24.11.2025].

HMS Hamburg Media School (2017): Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland.

Online unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2021/07/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf [24.11.2025].

HMS Hamburg Media School (2020): Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20. Online

unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/12/Games-Studie_2018-20_HMS_2021-01-26_V3.pdf [24.11.2025].

IGM (2024): Kraftvolle Nachbarn? Die polnische Games-Branche im Überblick. Online unter:

<https://igmonline.de/story/igm-12-24-kraftvolle-nachbarn-die-polnische-games-branche-im-ueberblick> [24.11.2025].

InnoGames (2023): Forge of Empires von InnoGames: Free-to-play Strategie-Klassiker erreicht

1 Milliarde € Umsatz. Online unter: <https://newsroom.innogames.com/forge-of-empires-von-innogames-free-to-play-strategie-hit-erreicht-1-milliarde--umsatz> [24.11.2025].

Intelligent CXO (2024): TIGA research reveals UK games development sector continues to grow.

Online unter: <https://www.intelligentcxo.com/2024/11/20/tiga-research-reveals-uk-games-development-sector-continues-to-grow/> [24.11.2025].

Investissement Québec (o.J.): Production of Multimedia Titles. Online unter:

<https://www.investquebec.com/international/en/about-us/a-financing-corporation/financial-products/production-of-multimedia-titles.html> [24.11.2025]

Melior Games (o.J.): 20 Leading Gaming Companies You Should Know in 2025. Online unter:

<https://meliorgames.com/best-practices/20-leading-gaming-companies-you-should-know-in-2025/> [24.11.2025].

Newzoo (2024): The global games market will generate \$187.7 billion in 2024. Online unter:

<https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024> [24.11.2025].

Newzoo (2025): Top countries and markets by video game revenues. Online unter:

<https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> [24.11.2025].

Nordicity, Goldmedia (2023), Die deutsche Games-Förderung im internationalen Vergleich. Studie im Auftrag des game – Verband der deutschen Games-Branche in Kooperation mit Games Germany. Online unter: <https://www.goldmedia.com/studie/goldmedia-die-deutsche-games-foerderung-im-internationalen-vergleich/> [07.01.2026]

Office for National Statistics (2021): Data and analysis from Census 2021: Population estimates.

Online unter: <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/populationandmigration/populationestimates?> [24.11.2025].

PARP (2023): The game industry of Poland — report 2023. Online unter:

https://gic.gd/d/The_Game_Industry_Poland_2023.pdf [24.11.2025].

Pilch, Dawid (o.J.): Durchschnittsgehalt in Polen 2024 in Euro. Online unter:

<https://dawidpilch.eu/de/durchschnittsgehalt-in-polen-2024-in-euro/> [24.11.2025].

Polish Investment & Trade Agency (o.J.): IP Box. Online unter: [https://www.paih.gov.pl/en/why-poland/investment-incentives/ip-](https://www.paih.gov.pl/en/why-poland/investment-incentives/ip-box/#:~:text=Poland's%20Innovation%20Box%20complements%20the,the%20broadest%20worldwide%20and%20the)

[box/#:~:text=Poland's%20Innovation%20Box%20complements%20the,the%20broadest%20worldwide%20and%20the](https://www.paih.gov.pl/en/why-poland/investment-incentives/ip-box/#:~:text=Poland's%20Innovation%20Box%20complements%20the,the%20broadest%20worldwide%20and%20the) [24.11.2025].

PWC (2023): Evaluation der „Computerspieleförderung des Bundes“. Online unter:

https://www.bundeswirtschaftsministerium.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-des-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=4 [24.11.2025].

QUELLENVERZEICHNIS

- Revenue Irish Tax and Customs (2023): Digital Games Relief. Online unter: <https://www.revenue.ie/en/companies-and-charities/reliefs-and-exemptions/digital-games-relief/index.aspx> [24.11.2025].
- SELL (2022): Essentiel Video Game News. Online unter: https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_eng_nov_22.pdf [24.11.2025].
- SNJV (2025): Baromètre annuel du jeu vidéo en France (édition 2024). Online unter: https://documentation.onisep.fr/doc_num.php?explnum_id=72711 [24.11.2025].
- Statistics Canada (2024): Canada's population estimates, third quarter 2024. Online unter: <https://www150.statcan.gc.ca/n1/daily-quotidien/241217/dq241217c-eng.htm> [24.11.2025].
- TBWA (2024): Gaming in Ireland. A Guide for Marketers who want to Master the Game. Online unter: <https://tbwa-ireland.com/wp-content/uploads/TBWA-Gaming-in-Ireland-1.pdf> [24.11.2025].
- Unity (2025): Bauen Sie intelligenter, schneller: Ihr umfassender Leitfaden zu industriellen digitalen Zwillingen mit Unity. Online unter: <https://unity.com/de/resources/industrial-digital-twin-ebook> [24.11.2025].
- vfa (2023): Jede dritte Führungskraft in Deutschlands Pharmaindustrie ist weiblich. Online unter: <https://www.vfa.de/de/wirtschaft-standort/arbeit-soziales/frauen-fuehren-ein-drittel-der-forschenden-pharma-unternehmen-in-deutschland> [24.11.2025].
- Weeds, Helen (2012): Superstars and the long tail: The impact of technology on market structure in media industries. Online unter: <https://ideas.repec.org/a/eee/iepoli/v24y2012i1p60-68.html> [24.11.2025].
- Video Game Sales Wiki (o.J.): Highest-grossing video game franchises. Online unter: https://vgsales.fandom.com/wiki/Highest-grossing_video_game_franchises [24.11.2025].
- Yannakis, Georgios; Togelius, Julian (2018): Artificial Intelligence and Games. Online unter: <https://gameaibook.org/book.pdf>. [24.11.2025].

IMPRESSUM

DURCHGEFÜHRT VON:

Goldmedia GmbH

Oranienburger Str. 27

D-10117 Berlin

www.goldmedia.com | www.standortmonitor.net

REDAKTION:

Juliane Müller, Mathias Birkel, Emilio Gärtner, Lena Mackuth,
Timo Benecke

EIN PROJEKT DES:

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Friedrichstraße 165

D-10117 Berlin

www.game.de

GEFÖRDERT DURCH:

**Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt
(BMFTR)**

Kapelle-Ufer 1

D-10117 Berlin

www.bmftr.bund.de

STAND: Januar 2026